132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2002/12

TELJES JÁTÉK: EARTH 2150: LOST SOULS

› BEMUTATÓK

LOCK ON

WORLD OF WARCRAFT

JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH

INTERJÚ ÚJABB MAGYAR JÁTÉKGYÁRTÓKKAL

› ISMERTETŐK

HARRY POTTER 2

PROJECT NOMADS

AGE OF MYTHOLOGY

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD › ANOTHER WAR

› HARDVER

MEMÓRIA SZABVÁNYOK

KOMPLETT GÉPEK TESZTJE

SB AUDIGY 2 TESZT

PC GURU totó

NYEREMÉNYEK EGYMILLIÓ FT ÉRTÉKBEN

FŐDIJ EGY FULL EXTRÁS BIKAERŐS JÁTÉKGÉP!

A PC GURU minden számához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

› 1646 Ft

007 NIGHTFIRE VÉGIGJÁTSZÁS

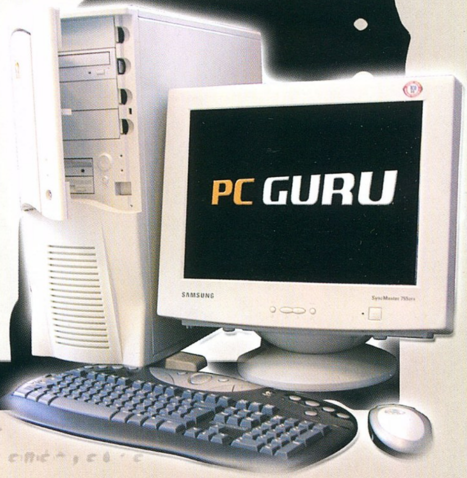
A laphoz csomagolva találsz egy levlapot, amelyen 13+1 cseles kérdést olvashatsz.. A totót helyesen kitöltve az alábbi nyeremények egyike lehet a Tied..

1. díj

1db multimédiás PC 500.000 Ft

A beküldött megfejtések közül egy szerencsés manus az alábbi gép büszke tulajdonosává válhat egy pillanat alatt. A hosszú konfiglistából kiválasztottunk egy-két ínycsiklandó paramétert, a gép képességeinek bemutatására:

Intel Pentium 4 2,53 GHz, 533 MHz (dobozos)
ASUS T533-C alaplap
512 MB RAM
Nvidia GeForce4 Ti4600, 128 MB DDR,
120 GB HDD
DVD-ROM/CD-RW,
Microsoft Windows XP Pro OEM Magyar
17" Samsung SyncMaster monitor
Jazz J-7907 GAMER hangfal



2. díj

2db ATi RADEON 9700 videókártya

120.000 Ft

A PC-s világ legkirályabb videókártyája a második díj, méghozzá rögtön 2 szerencsés is megkaparinthatja a cuccost. Mostani számunkból idézünk a kártyáról:

...az ATI végre ígéretéhez híven olyan termékkel jelentkezett, amely lényegesen gyorsabb az NVIDIA GPU-inál, és egyben rengeteg új és hasznos feature-rel gazdagodott. Az R300-ra épült kártyák még hosszú hónapokig a „leggyorsabb videokártya" cím büszke tulajdonosai lesznek. Bekövetkezett tehát a régen várt trónfosztás, mindenki eldöntheti, örül neki vagy sem, mi csak gratulálni tudunk az ATI-nak: szép munka volt fiúk, csak így tovább!

PC GURU toto NYEREMÉNYJÁTÉK

Beküldési határidő:
2002 december 31.

3. díj

3db EM 93626 audió szett

25.000 Ft

Az EM-93626 igencsak finom csemege az audió barátoknak, de ha egy kis filmnézésre kerül sor, akkor sem hoz szégyent a gazdájára az 5.1-es rendszer. Lássunk néhány paramétert a szett tulajdonságai közül, három szerencsés pályázó máris készítheti a helyet a rendszernek a számítógépe környékén.

- 6 darabos exkluzív kivitel
- 55W-os teljesítmény
- AC3-as specifikációjú 6 csatornás rendszer
- helytakarékos kivitelezés
- kimagasló elektronika a dobozban
- távirányító

PC GURU toto NYEREMÉNYJÁTÉK

A HÓNAP JÁTÉKA: AGE OF MYTHOLOGY

Jó éve van az RTS rajongóknak, hiszen a Warcraft3 nyár eleji megjelenése után, jó kétévnyi várakozás végén végre kezünkbe vehettük az Ensemble Studios legújabb munkáját. A fiúk ezúttal is kitettek magukért, a látvány magáért beszél, és a külcsín épp olyan kitűnő belbecst takar, mint a stúdió két eddigi „Age of...” játéka. Az Age of Mythology mind a szóló mód híveit, mind a multiplayer-rajongókat igyekszik maximálisan kiszolgálni, miközben szerényebb vasakkal is megelégszik – persze, ha egyedül vágunk neki az ősi mitológiák és legendák világának, Hellász partjaitól az ősi Egyiptomon át a vikingek jeges hazájáig. A felhozatal játékfronton a karácsony közeledtével egyre erősebb, a szerkesztőségben mégis egyöntetű volt a vélemény, hogy a „hónap játéka” cím nem is kerülhetne méltóbb helyre...

Szokásos bevezetőnk első részében meg szeretnénk köszönni a hozzánk érkezett nagy halomnyi bíztatást, gratulációt és miegymást. Bizony jól esett a csapat összes tagjának, hogy éreztük, mögöttünk álltok, támogattok minket az újrakezdésben. Ennek szellemében a mostani számban igyekeztünk kicsit alakítani a megszokott képen, új rovatok bukkannak fel a lap hasábjain és a CD korongján - színesítve az eddigi képet. Persze nem volt nehéz dolgunk ebben a hónapban, hiszen az év vége mindig a számítógépes játékok kedvelőinek kedvez. Így volt ez most is, elég csak a tartalomjegyzékre pillantanotok.

Mindenképpen szeretnénk megemlíteni a mostani lapszámhoz csatolt teljes játékot, tényleg minden hónapban valami meglepetéssel szeretnénk várni titeket, a Lost Souls a PC GURU-k történetének legfrissebb játéka, hiszen alig 2 hónapja került ki a boltok polcaira. Ha pedig előre tekintünk, akkor máris lehet várni a következő számot, hiszen karácsonyi nagy durranásunk a 3 CD-s szuper stratégiai játék, a Fallout Tactics is itt kopogtat az ajtón.

A mostani számban megtalálhatjátok a múltkoriban elmaradt levlapot és a totó kérdéseket, a meghosszabbított beküldési határidőig várjuk a pályázatokat az értékes nyereményekért.

PC GURU Team

6 . . . . CD Tartalom
7 . . . . Earth 2150: Lost Souls

8 . . . . Hírek

14 . . . . World of WarCraft
18 . . . . Lock On: Modern Air Combat
20 . . . . Judge Dredd vs Death
22 . . . . AviATeaM interjú
23 . . . . IO interjú

24 . . . . Age of Mythology
32 . . Harry Potter and the Chamber of Secrets
36 . . . . James Bond 007: Nightfire
38 . . . . Platoon
40 . . . . Another War
42 . . . . Project Nomads
44 . . . . Star Trek Starfleet Command III
46 . . Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
48 . . . . Hot Wheels Velocity X
49 . . . . Nosztalguru
50 . . . . Europa 1400: The Guild
52 . . . . K-Hawk: Silent Escape

54 . . . . Nascar Thunder 2003
55 . . . . Total Immersion Racing
56 . . . . Rallisport Challenge
57 . . Sport Racing Simulator összehasonlító teszt
58 . . . . Archangel
60 . . . . Civilization III: Play the World
61 . . . . Cossacks: Back To War
62 . . . . Zoo Tycoon: Marine Mania
64 . . . . Knight Rider
66 . . Robin Hood: The Legend of Sherwood
68 . . . . WWE RAW
70 . . . . Tiger Woods PGA Tour 2003
71 . . . . Csalások
72 . . . . . . A világ legbefolyásosabb fejlesztői
74 . . James Bond 007: Nigthfire végigjátszás
84 . . . . Killing Spree!
86 . . . . Gondolatébresztő
88 . . . . Xbox rovat
90 . . . . Mentőöv

92 . . . . Hardver hírek
95 . . . . Mobil hírek
98 . . . . . . Creative Sound Blaster Audigy 2

100 . . . . Homok a gépezetben
102 . . . . . . A hobbigépek aranykora II. rész
104 . . . . Thermaltake és Titan coolerek
106 . . . . Memória szabványok
108 . . . . Komplett gépek tesztje
111 . . . . OpenGL 2.0: avagy mit hoz a jövő?
112 . . Club 3D GF4 Ti 4200 XP és GF4MX-480
113 . . . . Időtálló hardverek
114 . . . . Soyo P4S-645DX Dragon Ultra
117 . . Windows XP tuningtanfolyam II. rész
118 . . . . Hardver fórum

120 . . . . Levelezés
122 . . . . Külvilág - Programajánló
123 . . . . Külvilág - DVD
124 . . . . Külvilág - Aki bújt, aki nem
125 . . . . Külvilág - A vörös sárkány
126 . . . . Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . Külvilág - Zene rovat

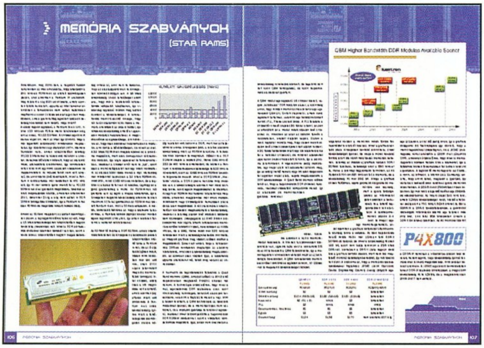
128 . . . . Következő szám tartalmából
130 . . . . Impresszum

14. oldal WORLD OF WARCRAFT
Azeroth világának lakói az eltelt évek alatt annyira a szívemhez nőttek, hogy rögtön megvolt az elhatározás a játék kipróbálására.

18. oldal LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
A háború az ember által teremtett pokol – mondták már rengetegen, főként olyanok, akik már megtapasztalhatták ezen mondat valódi, véres és életszagú jelentését.

24. oldal AGE OF MYTHOLOGY
Aki igazán várta ezt a játékot, az már bizonyára nem kezdő eme műfajban, így nekik annyit indulásul: jó adag déja vu várja őket rögtön a kapuban.

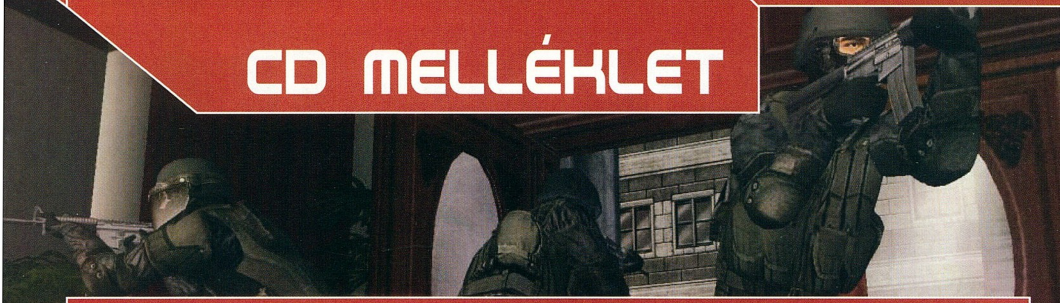
32. oldal HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
Külön cikket érdemelne, hogy lesz egy, a világban dúló Harry Potter-őrületet értetlenül szemlélő bölcs öregemberből (ez lennék én...) szép lassan Rowling-rajongó.



106. oldal MEMÓRIA SZABVÁNYOK
Annakidején, még 2000-ben, a nagyobb haszon reményében az Intel elhatározta, hogy elterjeszti a 800 MHz-es RDRAM-ot az asztali számítógépek piacán, ahol akkoriban a Pentium III uralkodott.

114. oldal SOYO P4S-645DX DRAGON ULTRA
Őszintén bevallom, eddig még nem volt szerencsém a tajvani cég egyetlen alaplapjához sem, és ez talán nem is meglepő, hiszen nem nagyon lehetett velük a honi boltokban találkozni.

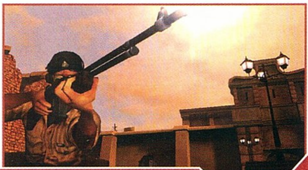
CD MELLÉKLET



Az 1 CD-re összecsomagolt Lost Souls mellett végre egy kicsit kibontakozhattunk a hónapban. Szükség is volt erre, hiszen rengeteg jó demó és érdekes anyag látott napvilágot mostanában. A második CD-t kizárólag a nagyobb játszható alkotásoknak szenteltük, külön figyelmetekbe ajánljuk a magyar nyelvű Platoon demót. Az első CD pedig a szokásos rovatokat, animációkat, shareware játékokat tartalmazza, egy kicsit nagyobb mennyiségben. Végre egy-két nagyobb MOD és kiegészítés is belekerült a válogatásba, a legnagyobb örömünkre, csak úgy, mint a felújított turkáló rovat számtalan újdonsága. Figyeljetek a rovatokkal kapcsolatos felhívásunkra is, melyet a CD-n találhattok meg.

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

A méltán nagy sikerű Medal of Honor: Allied Assault várva-várt kiegészítője. Az előd történetét a Ryan közlegény megmentése c. filmhez lehetett hasonlítani, a küldetéslemez feladatait valószínűleg az Elit alakulat c. sorozat inspirálta. A multiplayer demo tartalmaz egy pályát /Malta/ mely a végleges változatban nem lesz benne.



PLATOON

A magyar játékfejlesztés újabb remeke a Digital Reality programja. Valós-idejű stratégia, melynek története Oliver Stone A szakasz c. filmjén alapul. Vietnámba kalauzol minket a játék, a 60-as évek lokális háborúit hivatott feldolgozni. A 3D-s terep teljes mértékben a vietnámi viszonyokat kívánja visszaadni, így aztán utunkat rizsföldek, mocsarak, őserdők és elhagyatott bunkerek keresztezik. A demó egy pályát tartalmaz, melyben egy konvoj áthaladásához kell az utat megtisztítani, majd biztosítani.

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

A Tom Clancy sorozat legújabb darabja. A megszokott akciódús történetet talán a megszokottnál is szebben tálalja a program. A multiplayer demo két pályát tartalmaz, a Prison-t és a City Street Large-ot. Survial és Team Survival módban lehet játszani ezeken a pályákon, a teljes fegyverzettel és felszereléssel, ami a végleges játékban is benne lesz.

További játékdemó a CD mellékleten: Airborne Assault: Red Devlis Over Arnhem / Brave Dwarves 2 / Far West / MutantStorm / Need for Speed Hot Pursuit 2 / Operation Tiger Hunt / Pontifex2

Trainerek:
Aces of World War / Age of Mythology / Arx Fatalis / Battle Realms - Winter of the Wolf / CIV 3 - Play the world / Dirt Track Racing 2 / FIFA 2003 / Gast / Ghost Recon Island Thunder / G.I. Combat / Hot Wheels Velocity X / Iron Storm / K-Hawk - Survival Instinct / Knights of the cross / Mechwarrior 4 – Mercenaries / Need for Speed - Hot Pursuit 2 / Operation Flashpoint / Pontifex 2 / Project Nomads / Search n Rescue - Vietnam MedEvac / Soccer Manager / Soldiers of Anarchy / Tennis Masters Series 2003 / The Lord of the Rings - Felllowship of the Ring / Total Immersion Racing / Trophy Hunter 2003 / WWE – RAW

Shareware játékok:
3Dswap / Abarena / Collapse / Crazy / Cube / Draught / Dweep / Goodmj / Guardian / Icemania / / Mahjongg / Once / Outbreak / Pharaoh / Pusci / Run / TetrisArena / Wonder

Háttérképek:
007_nightfire / Bloodrayne / Chicken Shoot / Cult / Dragonfarm / Galleon / Gothic_II / Homeplanet / Lineage II / Need for Speed Hot Pursuit 2 / Platoon / Private_dancer / Ski Resort Tycoon 2 / / S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost / The Elder Scrolls III Tribunal / The Westerner / Voodoo Islands / Warlords IV

Javítások:
Arx Fatalis v1.14 US / Civilization3 - Play The World 1.04f / Enigma - Rising Tide v1.0.37 / Far West Update1 / Haegemonia ATI Radeon 9xxx patch / Hitman 2 v1.01 / Iron Storm 1.02 / Iron Storm v1.02 EU /
Medieval - Total War v1.1 / MOHAA - Spearhead Demo Server 2.11 patch / NHL 2003 - October Roster Update / The Thing / Unreal Tournament 2003 D3D patch / WarCraft III v1.04

Animációk:
Cold Zero - The Last Stand / Dragons Lair 3D / Hannibal

EARTH 2150: LOST SOULS

Fejlesztő: Reality Pump Studios **Kiadó:** Oxygen Interactive **Web:** www.earth2150.de/ls

1997 óta talán többek beleakadtak ennek a különös jövőképnek a világába, ahol a háborúzó nyugat és kelet csúnyán elbánt a Föld nevű sárgolyóbissal. Az atomfegyverek nyomán kibillent égi pályájáról a kék bolygó, és a Naphoz közeli irány egy időre talán fellendíthette volna a fényvédő faktorokkal dúsított kozmetikumok piacát, ám ezúttal súlyosabb leégéssel kellett számolni. A bekövetkező kozmikus baleset a földi élet végét jelenti, tehát gyászos kötelességünk a kiürítésre szorítkozik, ráadásul a háborús mentőakcióba bekapcsolódott a Hold rég elszakadt kolóniája. A két előző epizódban a szerencsésebbek és a tehetősek el is húztak sietve a Marsra, de akik itt maradtak, nem adták fel, tovább küzdenek a túlélésért...

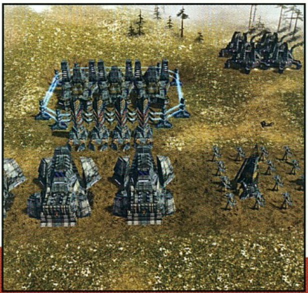
Négy kontinens számos országában több mint 30 missziót áldoztak a három hadjáratra, ahol a keleti tömb, azaz az ED erőit Fedorov tábornok, az Egyesült Államok utódját, a UCS-t pedig Marcus Grodin volt védelmi miniszter fogja össze. Az egykori orosz arzenálból kifejlődött brutális tankok és helikopterek feszülnek a mech stílusú robotokat felvonultató ex-amerikaiak ellen, míg a Lunar Corp. a hit&run taktikára kihegyezett – sebtiben átállított – holdjáróit és bányászati módszereit tudja csatasorba állítani. A harci gépek repertoárját saját magunk szabjuk méretre, minden moduláris felépítésű, a számtalan fejlesztés – szonikus, ion- és lézerfegyverek, pajzsok, spéci kütyük –, valamint a talapzatok – pók-, és "csirkelábak", lánctalpak, kerekek, repülők – szabadon kombinálhatóak az ésszerűség határain belül, és az előre rögzített korlátok között.

A bázisépítgetős stratégiák legnagyobb rákfenéje is orvosolva van, mármint hogy a népszerű RTS-ekben minden egyes elkövetkezendő pályán lecsupaszított alsóval köszöntjük a hajnalt. Nos, a különálló központi főhadiszállás az Earth2150-ben megengedi, hogy a véres harcokon feltápolt egységeket összepakoljuk, akárcsak a megtakarított kreditet, és elegánsan vonuljunk vissza. Az épületek eladhatók, az egységek beolvaszthatók, különösen izgalmas, hogy mindezt a gyorsan szűkülő nyersanyagkészlet sokszor meg is követeli.

A látvány több mint kielégítő, és természetesen a kornak megfelelő full 3D-s, ami még azt is lehetővé teszi, hogy alagútrendszereket építve az ellenségünk hátába kerüljünk. A fák a kósza lövedékek utóhatásaként tüzet fognak, továbbá szabadon élvezhetjük a napszakok váltakozását, s vele a gyönyörű éjszakai effekteket, valamint az energiapajzsok és a lézerfények tetszetős játékát. Az atomerőművek gombafelhőbe torkolló kivégzése, a meteoriteső terepgyalulása szintén ott van a futottak még kategóriában, ráadásul a stuff hardverétvágya egyáltalán nem elrettentő, vidáman elzörög egy 500 MHz feletti procival és legalább 128MB RAM-mal szerelt konfigon közepes videokártya társaságában.

A játék friss, alig két hónapja jött ki a piacra, de remélem nem túl ropogós – ha mégis, fedjétek meg érte a postás bácsit (azért lehetőleg ne baseballütővel ;-)). A Topware utódjának, a Zuxxez-nek talán ez a legjobb dobása, mármint hogy tovább gyötri a "német" slágereket, hisz a sablonos build&destroy stílusú RTS-ek között az olyan csemegék, mint a felfegyverezhető épületek, különálló központi bázis, utánpótlás-szállítás, moduláris egységek nem sűrűn fordulnak elő.

Tika

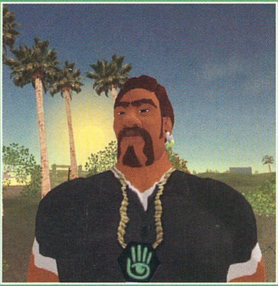


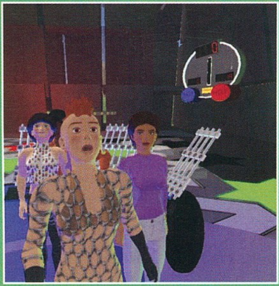
CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

SECOND LIFE

Fejlesztő: Linden Labs
Kiadó: Még nincs

Azon megszállott számítógép-felhasználók, akiknek „tartalmas" élete kellő önismeret hiányában már évek óta a számítógépes játékokra korlátozódik, örülhetnek, hiszen egy újabb, és mindazonáltal sajnos hitelesnek tűnő virtuális világgal tölthetik meg szánalmasan üres életüket... A cím láttán a Second Life-ról stílusosan akár azt is mondhatnánk, hogy egy másodvonalbeli Sims Online, hiszen ugyanúgy felvilágosult szellemiségünkből fakadó erényeinket, illetve emberi gyengeségeinket próbálja digitális formába ölteni.
A különbség csak annyi, hogy mindezt egy MMORPG formájában képzeli a Linden Labs, az így létrejött virtuális közösség mozgatórugóját pedig fázisnélküli emóciósorozatok helyett sokkalta inkább a pénz és a hatalom szent kettősében látja.





FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

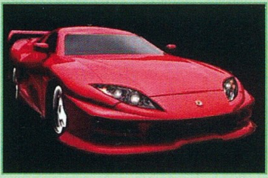
Fejlesztő: 3DO Studios
Kiadó: 3DO Europe
Honlap: www.4horsemen-game.com

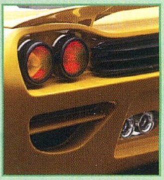
A szentségit! – mondhatnánk a Four Horsemen of the Apocalypse láttán. Elvégre az Apokalipszis 4 lovasának fiktív (?) történetét már az előző számunkban taglalt Psychotoxicban is elsütötték egy bizonyos „őrangyal", Angie Prophet képében. Bár való igaz, a főhős, Abaddon arkangyal lévén nem formás idomait, hanem napbarnított izmait fogja domborítani, és különleges képességek helyett inkább 3 Kiválasztottal fog szembeszállni a 4 lovas földöntúli hatalmával – már ha megtalálja őket, az Apokalipszis kezdetekor ugyanis meglehetősen nagy a felfordulás. A pályaelemek természetesen a Psychotoxichoz hasonlóan erősen botrányszagúak lesznek, tekintve, hogy az alkotók itt is a vallási jelképeket próbálják lehetőség szerint minél megrázóbb módon meggyalázni (pl. bélkoszorús szentkereszt). Az mondjuk még nem teljesen világos, hogy egy arkangyal (aki mint köztudott Isten küldötte), vajon milyen megfontolásból óhajtja a túlvilágra tessékelni a 4 lovast (akik angyalok lévén szintén Isten küldöttei, vagy legalábbis ezesetben Ő használja fel őket), de ezt már a Psychotoxicnál is kifejtettem, szóval csak remélhetjük, hogy egy hihetetlenül elbaltázott bibliaelemzés helyett egy meglehetősen jól átgondolt, fordulatos bibliaértelmezésre lelünk.

MIDNIGHT CLUB II

Fejlesztő: Angel Studios
Kiadó: Rockstar Games
Honlap: midnightclub2.com

A Midnight Club első részének neve a PC-sek számára meglehetősen ismeretlenül csenghet, hiszen Playstation 2-es gépekre jelent meg valamikor 2000 táján, ahol szándéka szerint az illegális gyorsulási versenyek jövőjét próbálta megismertetni a játékosokkal. A folytatásra azonban mindenképpen jó lesz odafigyelnünk, hiszen a fejlesztőcsapat nem más, mint a Midtown Madness-el elhíresült Angel Studios, akik a PS2-es változat mellett ezúttal az Xbox-os és PC-s verziót is bejelentették. És persze a kiadó sem kispályás versenyző, a Rockstar-t mostanában holmi GTA: Vice City kapcsán szokás emlegetni. A Midnight Club II-ről sokat még nem lehet tudni, de annyi bizonyos, hogy az utcai versenyek ezúttal Los Angelesben, Tokióban és Párizsban fognak zajlani, természetesen – a játék nevéből következően – éjszaka, fej-fej melletti verzióban, csúcsteljesítményű autókkal és motorokkal. A játék jövő tavasszal kerül az üzletekbe.





SHADOW OF MEMORIES

Fejlesztő: Konami
Kiadó: Konami

A programban Eike-t, jobban mondva szellemét személyesítjük meg, mivel szerencsétlen hősünket meggyilkolták, s most félúton lebeg élet és halál között (ezt máshol lapzártának hívják, de ők tudják). Ezen a bizarr helyen találkozik egy bizonyos Homunulus névre hallgató földöntúli lénnyel, aki felajánlja, hogy egy szerényebb időutazás formájában segít megakadályozni Eike halálát. Közben persze rájönnek, hogy az idő lineáris szövedékében mindez nem is olyan egyszerű feladat, így először 1980-ban, majd 1902-ben, végül a sötét középkorban találják magukat a jelen (vagy tán a múlt, bár ahhoz képest inkább a jövő) történéseinek átírása végett...

PORT ROYALE

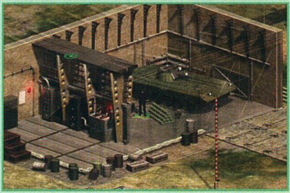
Fejlesztő: Ascaron
Kiadó: Ascaron
Megjelenés: 2003

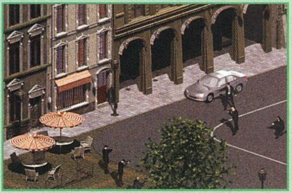
A Port Royale képében erősen Pirate-szagú alkotás van készülőben az Ascaron háza táján, így egy kis túlzással élve már az Isten sem menthet meg minket attól, hogy a franciák, az angolok, a spanyolok vagy a hollandok oldalán szálljunk harcba az általunk keserves munkával összegyűjtött, illetve lopott vagyonunk elkobzását célba vevő, szinte „Einstand" felkiáltással ránk rontó gonosz lelkek ellen.
A játékot egyébiránt az teszi igazán naggyá és különlegessé, hogy ha gazda(g)sági érdekeink úgy kívánják, a főbb utasításokat megadva a gépre bízhatjuk a hátország irányításának unalmas műveletét, s csak a felfedezésre, illetve a hódításra fordíthatjuk szűkös időnket, természetesen változatos kalandelemek közepette. Ahogy az már elvárható, mindegyik nemzet külön történettel, küldetésrendszerrel és persze – szó szerint – tengernyi megoldásra váró problémával rendelkezik, így a program minden egyes végigjátszásakor új nehézségek elé tudja vetni a mindenre elszánt kalandort.

RABID DOGS^2

Fejlesztő: Nekrosoft
Kiadó: Zuxxez
Megjelenés: 2003. március
Honlap: www.rabiddogs2.com

A Rabid Dogs^2 meglehetősen a szépemlékű, bár kissé túlbonyolított kezelőfelülettel megáldott Gangsters-re hajaz, bár némileg könnyedebb, humorosabb formában próbálja elénk tárni a bűnözés mocskát. A fordulatokkal bőven megtűzdelt történetet fekete, az alkotók állítása szerint erősen Tarantinós humor fogja áthatni, sőt, mivel az alkotók egyben a gengszter-szubkultúra tökéletes ismerői, jó párszor legendás banditafilmek, híres gonosztevők illetve egyéb nevezetes sötételkületűek (akár a pop vagy a politikai élet színteréről szemezgetve) elkarikírozott karakterével is találkozhatunk. A Rabid Dogs^2 játékmenetét tekintve körökre osztott taktikai program, némi szerepjátékszeru beütéssel.





HEAVEN AND HELL

Fejlesztő: MadCat Int. Software
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2003. április

Peter Molyneux plágiumkutató szelleme most vagy a mennyekben dagonyázik vagy a poklok poklát járja dühében – élhetnénk e roppantmód zseniális kijelentéssel, mivel egy díszcsomagba burkolt Populous-alkotás van készülőben a CDV háza táján.
A Heaven and Hell zengzetes címet viselő program ugyanis nem áll meg nem hivatalos felmenőjében debütált hittérítésének egyszerű aktusánál, még a Black&White „kétszínű" (gy.k. Jó és Rossz) játékmenetét is kész magáévá tenni. Időszámításunk előtt 1500 évvel Mindenhatóként a mi feladatunk lesz a 4 istenfélő népcsoport egyikének győzelemre vezetése, természetesen a fenti két véglet bájos asszisztálása közepette (magyarán jó cselekedeteinkkel támogathatjuk embereinket, de akár szolgasorba is taszíthatjuk őket).

BESIEGER

Fejlesztő: Primal Software
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. május
Honlap: www.besieger.com

A legjobb védekezés a támadás! – tartja a mondás, ámbátor még mindig vannak olyan lázadó szellemiségű stratégák, akik inkább a védekezésre összpontosítanak. Ebbe a körbe tartoznak a Primal Software fejlesztői is, hiszen ahogy projektjük neve is mutatja, a Besieger a hadműveletek közül főleg az ostromállapotra (különösen a megszűntetésére) összpontosít. A programban két ellenséges faj feszül egymásnak, oldalanként több mint 40 épület és 20 RPG-szerűen fejlődő egység közreműködésével. Ebből kifolyólag csatákat megélt alakulatainkat a hazánk büszkeségéhez, a Haegemoniához hasonlóan a következő pályára (szám szerint 12 várható) is továbbvihetjük, mi több, a tapasztalati pontokat akár mi magunk is eloszthatjuk közöttük. Többjátékos üzemmód terén sem szégyenkezhet a Besieger, lesz itt Deathmatch, Capture the Flag, Cooperative, Hold Artifact, King of the Hill és Alone Against All játékmód, szerverenként max. 16 játékos részvételével.

DREADNOUGHTS

Fejlesztő: Xenopi
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.xenopi.com/dreadnoughts.htm

Sajnos továbbra sincs új a nap alatt, még az első bálozó Xenopi sem képes kiizzadni magából egy kevés valóban újdonságnak ható megoldást Dreadnoughts című first person shooter-e kapcsán. A főleg Tribes 2-re hajazó program (szinte egy az egyben ugyanaz: futurisztikus jellegű team deathmatch) szerencsére annyiban azért újít, hogy a csapatok bázisai nem stabil építményhez köthetők, hanem egy-egy hatalmas, lebegő hajóhoz, amelyek az ütközetek függvényében folyamatos mozgásban vannak a harctéren. Természetesen, ha – Star Trekesen szólva – csillaghajó szintű csatákat várunk, a mobil támaszpontokat egymás ellen is bevethetjük, bár igen erős páncélozottságuk révén ez elég sok időt vesz igénybe, ezzel is inkább csapatközeli küzdelmekre ösztönözve a játékosokat.

EXTINCTION

Fejlesztő: Rival Interactive
Kiadó: Még nincs

Az Extinction kerettörténete szerint régészek egy elaggott csoportja 50 millió éves homo sapiensre emlékeztető csontvázak mellett egyidős (!) dinoszauruszokra utaló fosszilis maradványokra lelt a föld mélyén. Ez pedig példátlan lelet, tekintve, hogy a dinók már 65 millió évvel ezelőtt kihaltak, és az ember is csak 4 millió éve potyázik a Föld értékes lelőhelyeiből – eddigi ismereteink szerint. A felfedezők minden lehetséges eszközzel próbálják megfejteni a képtelennek tűnő talányt, hogy vajon hogyan is élhettek egy időben az ősgyíkok és éltes felmenőink. E tudósokban lejátszódó rövidfilmet ölti digitális formába az Extinciton, egy – fiktív – interaktív antropológiai tanulmányt lopva monitorjainkra.

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Fejlesztő: Digital Illusions
Kiadó: Electronic Arts

Nem is olyan régen multiplayer-hasítók körében nagy tetszést aratott a Battlefield 1942, nem is csoda hát, hogy az Electronic Arts egy kiegészítő lemezzel is megdobja a rajongókat. Az add-on 6 új pályát szentel a szicíliai és olasz kampányoknak, beleértve a Husky-hadműveletet, az Anzio és a Monte Cassino-i csatákat. Felszereléseink is gyarapodnak 3 új kézifegyver képében (gránátvető, brit Sten SMG és bajonettek). Továbbá 8 új járművel bővül a paletta, többek között a német BF-110-esek és a brit Mosquito vadászbombázók pilótaülésébe is belepasszírozhatjuk magunkat. Az alkotók szándékaik szerint Battlefield talán legelhanyagoltabb részét, az egyjátékos módot is feltupírozzák majd, különösen a mesterséges intelligenciáért felelős kódrengeteg esik át egy komolyabb ráncfelvarráson (rá is fér...).

PAINKILLER

Fejlesztő: People Can Fly
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.peoplecanfly.com

Sajnos még mindig nincs megjelenési időpontja a már nevükben is (ön)bizalomgerjesztő People Can Fly névbe tömörülő fejlesztők Painkiller című first person shooterének, pedig – noha fellelhető benne pár unalmas klisé – meglehetősen ígéretes darabnak tűnik. A címadó főhős ugyanis egy klasszikus fejvadász illetve egy pofátlan sírrabló bájos elegye, fizikai és technikai felkészültségének köszönhetően – és zsíros pénzmagok reményében – minduntalan ősi romok alatt megbúvó kegytárgyak után kutat. Küldetései során Lara Crofthoz hasonlatosan persze túlvilági szerzetekkel is meggyűlik a baja (pláne, hogy e bizarr démonhordák már szinte az egész Földet elárasztották), ekkor vagy végtagszaggató fegyverei után nyúl (nem véletlenül emelték át az alkotók a dupla lövés „manővérét" a Quakeworldből), vagy földöntúli hatalmakat hív segítségül. Painkiller ugyanis, csakúgy, mint a Devil Inside főhőse, időnként átváltozhat egy démonná, Sammaellé, aki túlvilági teremtmény lévén kissé másként éli meg és dolgozza föl evilági létezését (értsd mágikus erejét latba vetve törzúz, amit ér).

SAVAGE

Fejlesztő: S2 Games
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.s2games.com

A következő év nagy FPS-, illetve RTS-durranása lehet a Savage (tekintve, hogy a Sacrifice-hoz hasonló játékmenetű), hiszen nemcsak megjelenésében, hanem tartalmilag is sok újdonságot mutat elszürkült játékvilágunkban. A történet szerint a távoli jövőben ki tudja miért, az emberiség olyannyira elcsökevényesedett, hogy a tudományok alapvető ismeretei hiányában nomádok módjára voltak kénytelenek tengetni életüket, mondhatni, technikailag az állatok szintjére süllyedtek. Ezzel hatalmas esélyt adtak az évezredek óta elnyomásban élő faunának, amely bosszúra éhesen és meglepően szervezetten indított támadást a minden korszerű fegyvert nélkülöző emberiségnek. Ám lassacskán egy bizonyos Jaraziah Grimm vezetésével megfejtették a természettudományok legelemibb mechanizmusait, s újult erővel vehették fel a harcot az állatvilággal. Ekkor azonban Jaraziah húga, Ophelia valami isteni sugallat hatására az állatok védelmére kelt, s a mágia erejét felhasználva (és „alattvalóinak" továbbadva) saját népe ellen fordult. Így a Savage-ben a tudomány és a varázslat mellett egyben – a mélyebb tartalommal bíró – két testvér embertelen párharcát is nyomon követhetjük.

SILENT STORM

Fejlesztő: Nival Interactive
Kiadó: JoWooD
Honlap: www.nival.com/eng/s2_info.html
Megjelenés: 2003 Május

Valószínűleg minden Commandos fan nagy izgalommal várja a Silent Storm megjelenését, hiszen az előzetes képek és ígéretek alapján azt mondhatjuk, hogy nemsokára megérkezik az „öreg király" trónörököse. Az 1943-ban játszódó történet szerint német vagy szövetséges oldalról vethetjük bele magunkat a küldetésekbe egy-egy gerillacsapat vezetőjeként. Csapatunk 5 katonából áll, akiket mi választhatunk ki egyedi tulajdonságaik alapján 40 másik közül. Bevetéseinkhez nem kevesebb, mint 75 korhű fegyver tartozik, amelyek megfelelő használatával mindig más és más taktikával érhetjük el a sikert. A nemlineáris küldetések közben szembesülnünk kell katonáink emberi mivoltukból fakadó sérülékenységével, amelyet a különleges és realisztikus sebzési modell tesz lehetővé. A képeket elnézegetve valami igazán különleges készül a Nival konyhájában, érdemes rá várni!

KNIGHTSHIFT

Fejlesztő: Reality Pump
Kiadó: Zuxxez
Honlap: www.knightshift.com
Megjelenés: 2003 március

Bugyuta játékokból sohasem elég – legalábbis szerintem, hiszen sokkal könnyebben ki lehet kapcsolódni a velük való játszadozással, mint egy-egy vérre menő hálózati csatával. Nos, a KnightShift tipikusan ez a progi lesz, elég csak a KS „hivatalos" állatkájára, a tehénkére gondolni, aki bizony igen bonyolult jószág a maga egyszerű módján. Annyira azonban nem azok, hogy a gonosz varázsló által már-már legyőzöttnek hitt királyfi, Mirko és társai segítségére ne siessenek, és bő tejszállítmányukkal alapanyagot szolgáltassanak a trón visszaszerzéséért folytatott háborúban. A valósidejű stratégia fanok talán most egy kicsit furcsán nézhetnek, de megnyugtatok mindenkit, lesznek itt hős lovagok, gonosz teremtények és persze tehenek meg legelők, tehát biztosítva látszik minden ahhoz, hogy az RPG-elemekkel megtűzdelt játékban visszaszerezzük királyságunkat.

NEXAGON: THE PIT

Fejlesztő: Strategy First
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.strategyfirst.com/nexagon

Először csak a valóságshow-k, de idővel durvulhat a helyzet – mondhatnánk nyugodt szívvel a Nexagonról, hiszen a helyzet kísérteties hasonlóságot mutat a mi jövőnkkel. A Menekülő ember óta tudjuk, hogy a nézők komálják az egyedi és gyakran véres műsorokat, ahogy ez a jelen esetben is észrevehető. A 25. századi Földön ugyanis a meggazdagodás egyik munkamentes módja immár nem a lottó, hanem a véres – a domináló TV társaság által közvetített – gladiátorviadalok, amelyeknek mi is aktív részesei lehetünk. A fejlesztők büszkén hirdetik, hogy játékuk egyben valósidejű stratégia és véres akciójáték is.
Ahogy ők fogalmaztak: „A Nexagonnal megteremtjük a jövő sakkpartiját". Mielőtt valaki idegrángásokat kapna, azért megnyugtatom, hogy ne táblás verzióra gondoljon, hanem véres és kegyetlen csatákra, amelyek elhagyatott arénákban folynak, gyönyörű, egyedileg kidolgozott grafikával illetve szereplőkkel, valamint ahogy az elvárható: szórakoztató multiplayer funkcióval. A megjelenésre sem kell már sokat várnunk, hiszen lassan lezárulnak a bétatesztek, és hamarosan indulhatunk a boltokba, hogy végre elmerülhessünk a kicsikében!

PARADISE CRACKED

Fejlesztő: MiST Land
Kiadó: Buka Entertainment
Honlap: www.buka.com/game/Game_15.htm

Az emberiség elérte, sőt át is lépte határait, immár Mátrixszerűen egy inkubátorban helyezik el testüket, és tudatuk csak a cybervilágban létezik, ám egy napon... „Fiatal hackerként olyan információkra bukkansz, amelyek letöltése után már dörömböl is a rendőrség az ajtódon, ezért menekülnöd kell. Hogy mi a célod, mire is jöttél rá, nem tudod pontosan – ám az biztos, hogy életveszélyben vagy, ezért megpróbálsz tiszta vizet önteni a pohárba, és nekiindulsz a kietlen világnak, hogy valahogy életben maradj."
Mint látható, a Paradise Cracked sztorija mindenképpen figyelemre méltóan érdekes, kiválóan beleillik egy cyberpunk világba, éppen ezért valószínűleg megállja majd a helyét az RPG-k táborában, hiszen mind grafikailag, mind kidolgozottságban nagyon ott van a topon.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Fejlesztő: Warthog
Kiadó:Még nincs
Honlap: www.huntthemdown.com

A Mace Griffin segítségével a nem is olyan távoli jövőben találhatjuk magunkat, ahol három faj küzd az életben maradásért. Az emberek, a jaldarik és a velleakenok mind azon munkálkodnak, hogy fennmaradjon a civilizációjuk, amely azonban ebben a káosz sújtotta világban nem is olyan egyszerű. Főhősünk egy fejvadász, akinek változatos küldetések folyamán kell bizonyítani rátermettségét a „világmegváltó" harcos címre, ám azt hiszem, nem árulok el nagy titkot azzal, ha azt mondom, ez bizony nincs mindenkinek az ínyére. A belső nézetes akciójátékban azonban nem csak gyilkolnunk kell, hanem információkat is szerezni, amelyeket az NPC-kből facsarhatunk ki, ám a hozzájuk vezető utat meg is kell találni és tisztítani. A játék egyelőre eléggé kezdeti stádiumban leledzik, hiszen nagyon kevés információ látott róla napvilágot, leszámítva talán azt a pár képet, amely átböngészésével fogalmat kaphatunk az extra-fincsi grafikáról.

MIDNIGHT NOWHERE

Fejlesztő: Saturn+
Kiadó: Buka Entertainment
Honlap: www.buka.com/game/Game_14.htm
Megjelenés: 2003 március

Talán a kalandjáték az egyetlen stílus, amelynek nem használ az Internet elterjedése, hiszen az ő esetükben a tipikus egyjátékos módról van szó, előre beprogramozott fejtörők, szövegek, helyszínek, amelyek azonban csak egy kiválasztott szereplőre korlátozódnak. Nincs ez másképp a Midnight Nowherenél sem, hiszen a kitartó kutató való gyöngyszembe botolhat bele. Egy kisvárosban sorra gyilkolják az embereket, a rendőrség tehetetlen, az emberek félnek, és mit ad isten az egyik reggel még mi is egy hulla mellett ébredünk fel – ám hogy mi is történt pontosan, arról fogalmunk sincs.

A horrorelemekkel bőven teletűzdelt program valószínűleg minden rajongó szívét megdobogtatja, és még a megjelenésre sem kell nagyon várnunk, mivel karácsony után nem sokkal már a boltokba vándorol őkelme.

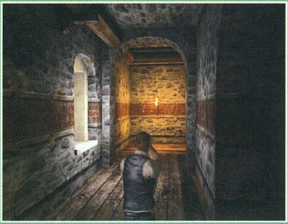
FLAT OUT

Fejlesztő: Bugbear Entertainment
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.bugbear.fi

Az utóbbi időben erőteljesen hanyagolva lettek az autószimulátorok, legalábbis ami a brutálisabb fajtákat illeti. A Flat out azonban kellemesen felfrissítheti a stílus vérkeringését, hiszen régóta várunk már egy olyan játékra, amelyben a roncsderbi hangulatát keverik a versenyekkel, mindezt pedig kiváló grafikával megáldva. Nos, aggodalomra semmi ok, a kis drága rendelkezik mindazon tulajdonságokkal, amelyeket az előbb felsoroltam, így valószínűleg elképesztő sikerre számíthat. Tizenhat kocsi, gyönyörű újgenerációs grafika, hatalmas pályák, gyors és küzdelmes versenyszakaszok jellemzik a tervek szerint a programot, amely azonban még nem talált magának kiadót, így megjelenési ideje erősen kérdéses.

SHADE: WRATH OF ANGEL

Fejlesztő: Black Element Soft.
Kiadó: Cenega
Honlap: www.shade-game.com



A falusi élet bizony nyugalmas, néha kissé egysíkú, de barátságos lehet – gondolhatná a jóindulatú szemlélődő, ám én óva intek mindenkit ettől az észrevételtől. Valahol egy kis európai faluban is így vélhették az emberek, de hamarosan be kellett látniuk, hogy tévedtek. Egy furcsa kinézetű átutazó eltűnése óta ugyanis mintha földre szállt volna az Anti-Krisztus, legalábbis a különlegesebbnél különlegesebb történések után így gondolja a helyi lelkész, aki nem habozva sokáig értesíti a Vatikánt és közli: itt bizony csodák történnek. Persze, ahogy lenni szokott, ez senkinek sem tetszik, de legkevésbé magának a falu lakosságának, mert hamarosan egyre inkább félelmetessé válik a helyzet. Szükség van valakire, aki felderíti, hogy mi is történhetett az elmúlt hetek során, és itt kapcsolódik be a sztoriba a kedves játékos. Több mint harminc szinten kell a harmadik nézőpontos akciójátékban átjutni ahhoz, hogy ráleljünk a megoldásra, és le is győzzük a sötétséget, mielőtt még túl késő lenne.

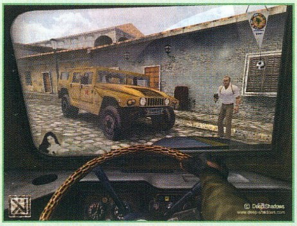
SMASH UP DERBY

Fejlesztő: CITY interactive
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003 január

Talán kicsit merész megfogalmazás, de a roncsderbik királya még manapság is a Destruction Derby, annak ellenére is, hogy tündöklése óta bizony már sok év telt el. A trónkövetelők ez idáig sorra elbuktak, de talán most változhat a helyzet. A Smash Up Derby ugyanis a nagy öreg nyomdokait próbálja követni, azaz a fő hangsúlyt a látványos grafikára, a kocsik tropára zúzására és a többjátékos módra helyezi. A szépséghibája a dolognak maximum az, hogy előrehaladottsága ellenére még mindig nincs egy hivatalos honlap sem, ezért igen kevés információ áll jelenleg rendelkezésünkre.
A megjelenés azonban közelít, úgyhogy hamarosan fény derül a részletekre.

XENUS

Fejlesztő: Deep Shadows
Kiadó: Russobit-M
Honlap: www.deep-shadows.com/en/index.html



Ti hogy éreznétek magatokat, ha az egyik nap még otthon olvasgatnátok kedvenc újságotokat, majd pár nap múlva hirtelen a kolumbiai erdőségekben találnátok magatokat, ahol minden létező szervezet rátok vadászna? Nos, én személy szerint lehetséges, hogy nem élvezném a dolgot, úgyhogy ebben hasonlítok a Xenus főhősére, Kevin Myersre, aki bár a munkáját végzi, egyáltalán nincs kibékülve a körülményekkel. Gerillák, rendőrök, CIA, őslakosok, drogbárók próbának minket megállítani, épp ezért minden erőnkre szükségünk van ahhoz, hogy egyszer majd élve, és ne koporsóban jussunk haza. A fejlesztők ígérete szerint a játék nem az a tipikus gyilkolós program lesz, amelyben csak menni és lőni kell, mivel itt bizony inkább a menekülésen lesz a hangsúly. Természetesen azért lesz tűzharc is dögivel, ám ennek erőltetése kezdetben nem lesz bölcs dolog, mivel az RPG-elemeknek köszönhetően csak folyamatos fejlődés után leszünk igazi nagyágyúk, addig marad a taktika és a józan paraszti ész...

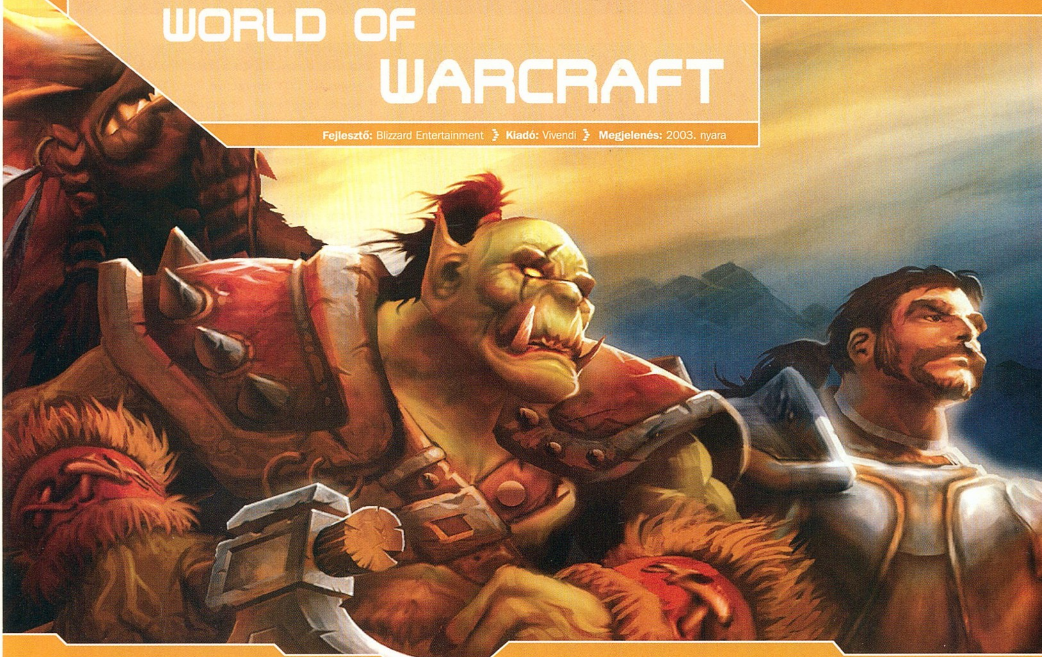
BLOWOUT

Fejlesztő: DiezelPower Studios
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.blowoutgame.com

Azon egysejtűek, akik túl nehéznek találták teszem azt a Serious Sam „borzasztóan" komoly feladványait, és egy kis megnyugvást keresnének szürkeállományuk számára, bizonyára örömmel fogadják majd a BlowOut című third person shooter-t. Alkotói ugyanis nem kívánnak vacakolni az olyan felesleges kellékekkel, mint az „alapötlet" vagy a játékfejlesztéskor valóban szükségtelen „kreativitás", inkább összeollóznak egy remek kerettörténetet a Starship Troopers illetve a Doom amúgy is eposzi magasságokba emelkedő cselekményéből. Magyarán egy jó kis adrenalinpumpálós akciójátékra számíthatunk számtalan bélforgató fegyver közreműködésével (géppuska, elektromos minigun, láncfűrész, lángszóró stb.). Persze ilyenek is kellenek néha, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az alkotók szerényen csak 3D Abuse-nak titulálták programjukat, amely kijelentés a számítógépes játéktörténelemben ittasabbaknak bizonyára kellemes emlékeket idéz.

WORLD OF WARCRAFT

Fejlesztő: Blizzard Entertainment **Kiadó:** Vivendi **Megjelenés:** 2003. nyara



Először a júniusi E3 híreit böngészve szúrt szemet a Blizzard MMORPG-je, mely a World of Warcraft címet viselte. Az igazat megvallva nem tartoznak kedvenceim közé az Internetes játékok (legyen az kaland vagy stratégia), de Azeroth világának lakói az eltelt évek alatt annyira a szívemhez nőttek, hogy rögtön megvolt az elhatározás a játék kipróbálására. A lehetőség persze nem jön egykönnyen, hiszen ugyanúgy, ahogy a Warcraft III-nál, a WoW megjelenésének idejét is lassan tologatják maguk előtt a fejlesztők. Nyár eleje óta mindössze arra futotta az erejükből, hogy kidobjanak egy-egy rövid hírt a játékról – csak hogy a nyálunk csoroghasson. A türelmes várakozás a minap hozta meg a gyümölcsét, ugyanis a Blizzard honlapján járva nagy csodálkozással vettem észre a megváltozott külsőt. Nocsak, gondoltam, kezdik komolyan venni a fejlesztést! Azzal újra fejest ugrottam a Warcraft világának zavaros tavába.

Mi mással is kezdhetném a játék bemutatását, mint azzal a nagy adag feature (magyarán szólva a játék várható tulajdonságainak) megemlítésével, melyekkel a fejlesztők árasztanak el bennünket. Bevallom, hogy az ilyen hírverés olvasásakor enyhén meg-megrándul a szám sarkában egyik-másik mosolygást keltő izom, tudván, hogy nagy részük csak plasztikázás. Persze az ember mindig valami jobbat (értendő: az eddigieknél jobbat) vár, így hajlamos elhinni, hogy az új fejlesztések valóban hozzák azt a szintet, amit a feature-ök elénk tárnak.

A játék évekkel a Reign of Chaos csatái után játszódik, amikor az uralkodó fajoknak sikerült újjáépíteniük a birodalmaikat, és békés éveket képzeltek maguk elé. Csakhogy az Istenek (vagyis a játék fejlesztői) más sorsot szántak nekik, így kénytelenek szembenézni az új fenyegetéssel. Khaz Modan, Lordaeron és Khalimdor felkészületlenül állnak az új csapás előtt, karakterünk életében pedig eljön az a pillanat, amikor meghatározó szereplőjévé válhat országa életének. Választott hősünkkel először nem lesz könnyű a menetelés, hiszen a Warcraft I-II-III-ból megismert világ nem pont ugyanaz, mint amibe hirtelen csöppenünk. A megszokott településeket nem találjuk a megszokott helyeken, ugyanakkor újabbak és változatosabbak fogják színesíteni kalandjainkat.

A karakteralkotás nem fog túl sok újdonságot jelenteni az eddig megismert MMORPG-k után sem a megalkotásukban, sem pedig a faj kiválasztásában. Kis karakterünk a következő fajokból fog kikerülni (akár szeretnénk, akár nem): Emberek, Orkok, Taurenek és Törpök (ez utóbbiak lőporos fegyvereket is használhatnak!). Mindegyik faj egyedi testi és szellemi képességekkel rendelkezik, melyek egy részét már megtapasztalhattuk a korábbi játékokban. Egyedül a Tauren faj lehet meglepetés, hiszen a robosztus, brutálisan kinéző minotauruszok nem sok vizet zavartak idáig. Természetesen nem kalandozhat mindenki egyforma kinézetű figurákkal, ezért szabadon alakítható lesz a haj stílusa és színe, a bőr színe, a tetoválások és az arc formája.

A fejlesztők ígérete szerint azok sem csalatkozhatnak majd, akik más fajokkal is szeretnének játszani, nekik azonban meg kell várniuk a későbbi fejlesztéseket. (Hogy utálom ezt!)

Kritikus pont egy-egy szerepjátékban a fejlődésrendszer, vagyis hogy karakterünknek milyen foglalkozást választhatunk, és milyen irányban fejlődhetünk tovább? Az ígéretek szerint megtalálhatók lesznek a harcosokon és lovagokon túl a papok, a tolvajok és a varázslók iskolái is, azonban nem a hagyományos értelemben vett kasztrendszer fog dominálni. A fejlesztők tervei szerint – a kor kívánalmainak megfelelően – nem szorítják korlátok közé karakterünk fejlődését, így egyaránt megtalálható lesz a képzettség és a szintlépés alapú fejlődés: egyrészt a folyamatosan használt képzettségek (elsődleges képzettségek) a kalandok közben fejlődhetnek, míg egy-egy szintlépés alkalmával egyéb képzettségeinket (másodlagos képzettségek) is növelhetjük majd.

Különlegessége a játéknak a harcrendszer. Amikor egy karakter „harci módba" vált, akkor automatikusan és folyamatosan támadja a kiszemelt áldozatot. Elfelejthetjük hát a folyamatos klikkelgetéseket, hiszen karakterünk addig csépeli az ellenfelet, amíg le nem állítjuk, vagy amíg van az ellenben szusz. Érdekes, ugyanakkor okos megoldás a játékban, hogy a sebesülések idővel maguktól eltűnnek, így nem lesz szükség italokra a gyógyuláshoz. A harc mindig érdekes fajtája a játékos karakterek közötti összecsapás, amit a WoW-ban egy külön opció keretében szabályozhatunk, így kevesebb lesz az esély karakterünk hirtelen elhalálozására egy erősebb karakter kardja által.

A Blizzard honlap fórumaiban többen rákérdeztek a Diablo-ból ismert hardcore módra is, mint választható játéklehetőségre. A Blizzard a gyengébb idegzetűek megnyugtatása végett közölte, hogy erről a lehetőségről bizony elestek a „vérpistikék".

A játékban előreláthatóan nem lesznek egyedi tárgyak és olyan küldetések, melyekben a megszerzendő kincset csak egyetlen karakter találhatja

WARCRAFT I

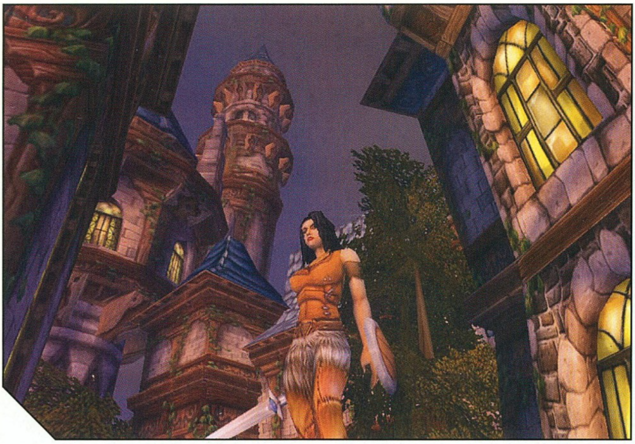
Azeroth birodalmának lakóival először 1997-ben találkoztam, amikor sikerült megszereznem első 4Mb-os memóriamodulomat az akkori 486-os számítógépembe. Fantasztikus játékélményt nyújtott a Warcraft világa, ahol az orkok és az emberek csatározásai gazdag termőföldekért és még gazdagabb aranybányákért folyt. Nem is emlékszem, hány alkalommal játszottam végig a felülnézetes, real-time stratégiát mindkét fél oldalán, de azt pontosan tudom, hogy akkoriban nem volt más játék, amit elővettem volna.

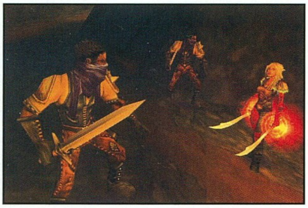
WARCRAFT II

Eltelt egy év, és a kezembe akadt a második rész. A grafika nem sokat változott, a játék hangulata szintén a megszokott magas szintű maradt, azonban kibővült a hajókkal és repülő lényekkel illetve eszközökkel, melyek tágabb teret engedtek a taktikázásnak. Igazi áttörés azonban nem született a második résszel, hiszen a játékmenet továbbra is lineáris maradt, a küldetések jellege csak annyiban változott, hogy egy-egy hősünk kis csapatával néha be-beléphetett Azeroth kastélyainak és barlangjainak félhomályos világába.

WARCRAFT III

2002-ben végül, sok éves várakozás (és a 2. részhez megjelent kiegészítők) után, megjelent a Warcraft 3. része is, melyet éppoly izgatott várakozással vettem kezembe, mint az elődöket. Változott a grafika, a játékmenet, és már nemcsak 2 fajjal lehetett háborúba indulni. A játék éppen azt az élményt nyújtotta, amit 1997-ben az első rész – sőt, többet is. Ugyan a figurák rajzfilmszerű alakjukkal kevésbé lopták magukat a szívembe, és a beígért 3D-s grafika sem olyan lett, amilyet szerettem volna látni, a fejezetek közötti átvezető animációk profi kivitelezése és a játékmenet drasztikus megváltozása (kizárólag jó irányban) elhitette velem, hogy a Blizzard valóban egy újabb profi real time stratégiát alkotott.





meg. Ilymódon nem lesz értelme valakit csak azért megtámadni, mert annál van a vágyott ereklye. (Nem is tudom, hogy ennek örüljek-e vagy sem?) A WoW-ban maximum 5 fős csapatokat alakíthatnak a játékosok, akik a szörnyek legyűrése után szabadon tudnak osztozni a zsákmányból. A Blizzard szerint lehetőség lesz otthont is alapítani (ami több mint egy egyszerű táborozás), aminek jelentősége az, hogy oda bármikor betérhetünk pihenni és elrejthetjük féltett kincseinket.

Ne felejtsük el azt sem megemlíteni, hogy nemcsak gyalog lehet kalandokat keresni, így várható, hogy a fejlesztők alánk adják majd a lovat... vagy a farkast. Persze a hosszabb utakat hajókkal vagy zeppelinnel is megtehetjük, ami – valljuk be – igen kellemes élménynek ígérkezik...
Játékélményről szólva fontos tudnivaló, hogy 3rd és 1st person módban is lehetőségünk lesz kalandozni, amit csak színesít az időjárás Aigner Szilárd által sem megjósolható változékonysága: köd, eső, hó, viharok és villámok.

A játéktér négy nagy területre osztható, melyek különböző élővilággal és környezettel rendelkeznek. Előreláthatóan mindegyik vidéknek meglesznek a maga veszélyei és könnyedebb részei, így nem érdemes tápolás reményében egyik vagy másik felé venni az irányt.

Elwynn Forest

A hatalmas erdő az emberi kultúra bölcsője, a háborúk után a béke és a nyugodt gazdálkodás földje lett. A nyugalomról a Stormwind Garrison békefenntartói gondoskodnak, azonban így sem teljes mindenhol a rend. Koboldok és Gnollok tevékenységei törik meg a békét, melyek ellen szervezett csapatok segítségét sem utasítják vissza.

Duskwood

A játéknak ez a vidéke a csontvázak és az óriáspókok lakhelye. Az Elwynn Erdőtől délre eső terület kopár, megműveletlen, hullaszagú tája ez, ahová csak a legbátrabbak merészkedjenek! Valaha őstermelők és gazdag falusiak lakhelye volt, de a gonosz mára teljesen lepusztította a vidéket.

Stranglethorn Vale

Duskwoodtól délre, a Dzsungel Trollok hazáját nevezik Stranglethorn Vale-nek. Egy kis város áll a vidéken, melyben goblin kereskedők húzták meg magukat, és tartják bőszen a területet a Trollokkal és a Basiliskekkel szemben.

Westfall

A Defias Brotherhood zászlaja alá tömörülő banditák és tolvajok hazája, akik bőszen igyekszenek fosztogatni az erre tévedő utazókat. Segítségül sokszor a mechanikus Harvest Gólemeket használják, akik kardnyi hosszú karmaikkal igen tekintélyes zsákmányt képesek szerezni gazdáiknak – és szép, vörös vágásokat karaktereinknek!

Ami a WoW világával kapcsolatos leírásában leginkább megfogott, az a következő mondat volt: „Nem találhatók a játékban tradicionálisnak tekinthető 'zónák', ahol a játék beadja a 'loading' képernyőt. Mindössze néhány kisebb régió van, ahol várnunk kell, mielőtt újra játszatunk." Legutóbb egy esztendeje, a Dungeon Siege előzetesében olvastam hasonlókat, és ott is kétkedéssel fogadtam ennek megvalósíthatóságát... a játék kézhez vételekor pedig leesett az állam. Remélem, hogy a WoW esetében is így lesz!
A játék csak Interneten lesz játszható, az otthoni szerverek beállítása ezért nem javallott. A játék előreláthatóan nem a Battle.net-en fog futni, erre a célra egy külön WoW szervert helyeznek majd üzembe Blizzard-ék, melyet a világ bármely tájáról elérhetnek az érdeklődők. (Persze csak szépen, sorjában...) Azok sem csalatkozhatnak majd, akik egy accounttal több karaktert szeretnének irányítani, a lehetőség adott lesz.

Természetesen ez is egy üzleti vállalkozás, így a CD megvásárlásán felül megfelelő havidíjjal számolhatunk, azonban ennek mértékéről még korai beszélni a játék fejlesztésének jelenlegi szakaszában. A fejlesztésben folyamatosan jelen lesz egy kisebb csapat a Blizzardon belül, így a régóta játszók is fognak újabb és újabb izgalmakkal, lényekkel és küldetésekkel találkozni. Eme kis csapat feladata lesz az is, hogy kiszűrjék az etikátlanul játszó gamereket, akik megpróbálnak csalásokkal előrébb jutni a kalandok rögös útjain.

A játék az előzetes hírek szerint 2003 elején kerülhet a bétatesztelés fázisába, addig meg kell elégednünk a Blizzard által néhanapján elénk szórt hírmorzsákkal. Aki nagyon türelmetlen, annak ajánlom a WoW fórumait, ahol a fejlesztők is meg-megjelennek, és ilyen alkalmakkor válaszolnak a feltett kérésekre. Fontos megjegyezni, hogy a játék csak PC-n fog megjelenni, ugyanakkor egy egyszerű analóg modem is elég lesz a játékélmény megtapasztalásához.

Midas

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

CD GALAXIS

PC / X-BOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

Age of Empires Gold..........2 490
Age of Empires 2..........6 990
Age of Empires 2 Gold..........9 990
Age of Mythology..........16 990
Airport Inc..........1 990
Alice..........3 990
Aliens vs Predator 1 Gold..1 990
Aliens vs Predator 2 Gold 12 990
Alpha Centauri..........2 990
Anno 1602..........3 990
Aquanox..........5 990
Arcanum..........2 990
Armored Fist 3..........1 990
Army Men RTS..........7 990
Arx Fatalis*..........10 990
Atlantis 2 (H)..........2 990
Baldur's Gate 2..........3 990
Batman Vengeance..........10 990
Battle Realms..........3 990
Battlefield 1942..........12 990
Beach Life..........9 990
Black & White..........7 990
Black & White Creature I. ...6 990
Blair Witch Project Vol.1.....1 990
Blood Omen 2..........6 990
Broken Sword 2..........1 990
Bugdom..........1 990
C&C Renegade..........12 990
Caesar 3..........1 990
Capitalism 2 (H)..........4 990
Carrera Grand Prix..........1 990
Championship Man. 3..........1 990
Chessmaster 9000*..........10 990
Civ: Call To Power..........1 990
Claw..........1 990
Clive Barker's Undying.......3 990
Close Combat 5..........2 990
Colin McRae Rally..........1 990
Colin McRae Rally 2..........2 990
Comanche 3..........1 990
Comanche 4..........3 990
Comanche vs Hokum..........1 990
Combat Chess..........1 990
Combat Flight Simulator 2 490
Combat Flight Simulator 3*...Jön
Commandos..........1 990
Commandos 2*..........4 990
Conflict Desert Storm*..........Jön
Conquest: Frontier Wars....3 990
Cossacks European Wars..7 990
Cossacks: Art of War..........7 990
Cossacks: Back To War*....7 990
Crazy Taxi..........7 990
Crimson Skies..........2 490
Cultures 2..........10 990
Cutthroats..........1 990
Dark Reign 2..........1 990
Defender of the Crown..........1 990
Delta Force Land Warrior...3 990
Desperados..........5 990
Deus Ex..........4 990
Diablo..........1 990
Diablo 2..........3 990
Diablo 2: Lord of Destruc. ..3 990
Diablo 2 + Lord of Destr. 6 990
Divine Divinity..........6 990
Drakula (H)..........6 990
Dungeon Siege..........13 990
Earth & Beyond..........13 990
Earthworm Jim 3D..........1 990
Emperor: Battle for Dune ...7 990
Emperor: Rise of M. K..........9 990
Empire Earth (H)..........5 990
Empire Earth küld. (H is).......Jön
Etherlords (H)..........7 990
Europa Universalis (H)..........3 990
Extreme Biker..........1 990
F1 2002..........12 990
F1 Champ. Season 2000.....3 990
F1 Manager..........3 990

HAEGEMONIA

TELJESEN MAGYAR NYELVEN

* LIMITÁLT PÉLDÁNYSZÁM

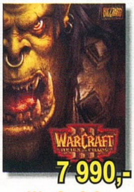
A nagysikerű Imperium Galactica I és II alkotóinak legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...

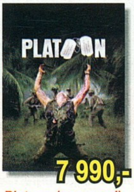
Alap kiadás
A játék teljesen magyar nyelvű kiadása
9 990,-

Collector's kiadás*
+ regény, zenei CD, poszter
+ előrendelőknek póló (limitált db)
11 990,-

Csak nálunk:
+ Ajándék exkluzív nagyméretű poszter és kártyanaptár
valamint az előrendelőknek és az első vásárlóinknak:
+ INGYENES csomagküldés

A KETTŐ EGYÜTT MOST CSAK: 6 990 Ft





3 990,- **Diablo 2**
3 990,- **Diablo 2 LOD**
7 990,- **WarCraft 3**
2 490,- **StarCraft + BroodWar**
7 990,- **Platoon (magyarul)**

F22 Lightning 3..........1 990
FA PL Manager 2001..........3 990
Fallout Tactics..........4 490
FIFA 2000..........3 990
FIFA 2003..........12 990
Fighting Force..........1 990
Fighting Steel..........2 990
Flanker 2.0..........2 990
Flight Simulator 98..........2 490
Flight Unlimited 2..........1 990
Fly..........1 990
Flying Corps Gold..........1 990
Ford Racing 2001..........1 990
Freedom Force..........12 990
Frontline Attack..........10 990
Gabriel Knight 3..........1 990
Gangsters..........1 990
Gangsters 2..........3 990
Ghost Recon Diamond*..........Jön
GP 500..........2 990
Grand Prix 4..........Jön
Grand Prix Legends..........1 990
Grand Prix World..........4 990
Grand Theft Auto..........1 990
Grand Theft Auto 2..........1 990
Grand Theft Auto 3..........11 990
Grim Fandango..........4 990
Ground Control Gold..........2 990
Guild - Europa 1400*..........10 990
Haegemonia (H)..........9 990
Haegemonia Collect. (H)...11 990
Half-Life..........2 990
Half-Life Generations 3.......5 990

Harry Potter..........12 990
Harry Potter 2*..........12 990
Heavy Metal FAKK 2..........1 990
Heavy Gear 2..........1 990
Heretic 2..........1 990
Heroes of M & M 2..........1 990
Heroes of M & M 3..........1 990
Heroes of M & M 4 (H).......10 990
Heroes 4 Gathering (H is)......Jön
Hidden & Dangerous Dlx....1 990
Hitman 2..........10 990
Homeworld..........1 990
Hotel Giant..........10 990
House Of the Dead..........1 990
Icewind Dale..........4 490
Icewind Dale 2*..........10 990
Imperium Galactica 2 (H)....1 990
Indiana Jones & The I.M. ... 4 990
Industry Giant 2 (H)*..........10 990
Insane..........2 990
James Bond: Nightfire*....12 990
Kelták királya (H)*..........6 990
Kiss Pinball..........1 990
Knights & Merchants (H)....1 490
Largo Winch..........10 990
Lego Football Mania..........7 990
Lego Racers 2..........6 990
Links LS..........2 490
Loco-Commotion..........1 990
Lord of the Rings (Viv.)*.....9 990
Luftwaffe Commander..........2 990
Madden 2003..........13 990
Mafia..........11 990

Majesty..........4 990
Mall Tycoon..........1 990
Mat Hoffman's Pro BMX.....1 990
MechCommander 2..........6 990
Medal Of Honor..........12 990
Medal Of Honor Spearh.*....6 990
Medieval: Total War*..........11 990
Midtown Madness..........2 490
Mig Alley..........1 990
Might & Magic 6..........1 990
Might & Magic 7..........1 990
Might & Magic 9..........7 990
Monaco Grand Prix 2..........1 490
Monkey Island 3..........4 990
Monopoly Tycoon..........5 990
Morrowind..........6 990
Mortal Kombat 4..........1 990
Moto Racer 3..........7 990
Motocross Madness 2..........2 490
Myst..........2 990
Myst 2: Riven..........2 990
Myst Trilogy..........9 990
Nagy Balhé (H)..........3 990
NBA Live 2001..........3 990
NBA Live 2003*..........12 990
Need for Speed 3..........2 990
Need for Speed 4..........3 990
Need for Speed Hot P. 2...12 990
Neverwinter Nights..........Jön
New York Race..........2 990
NHL 2001..........3 990
NHL 2003..........12 990
No One Lives Forever..........2 990

No One Lives Forever 2......9 990
Odüsszeia (H)..........1 990
Oni..........1 990
Operation Fp: Resistance...6 990
Pandora's Box..........2 490
Panzer General 3D SE..........2 490
Pharaoh*..........2 990
Pizza Connection 2..........4 990
Platoon (H)..........7 990
PQ SWAT 3 Elite..........2 990
Pool of Radiance..........3 990
Populous 3..........2 990
Prince of Persia 3D..........1 990
Prisoner of War..........10 990
Pro Rally 2001..........1 990
Quake 2..........1 990
Quake 3 Gold..........6 990
Railroad Tycoon 2..........1 990
Rally Trophy (H)..........5 990
Red Alert..........3 990
Red Alert 2*..........Jön
Resident Evil 2..........1 990
Return to Castle Wolf. SE...6 990
Revenant..........1 990
Risk 2..........2 990
Rogue Sp.: Black Thorn.....3 990
Rollercoaster Tycoon 2..........Jön
Rune..........1 990
Saga (H)..........2 990
Sakkmester (H)..........4 990
Schizm (H)..........3 990
Screamer 4x4 (H)..........2 990
Sega Touring Cars..........1 990

Sega Rally 2..........1 990
Serious Sam..........1 990
Serious Sam 2*..........1 990
Settlers 4 (H)..........2 990
Seven Kingdoms 2..........1 490
Severance..........4 990
Sheep..........1 990
Shogun..........3 990
Sim City 3000..........3 990
Sim Golf..........12 990
Sims Deluxe..........12 990
Sims + Livin'It Up + Creator
Sims..........9 990
Sims Livin' It Up..........6 990
Sims House Party..........6 990
Sims Hot Date..........6 990
Sims On Holiday..........6 990
Sims Unleashed..........6 990
Sin..........1 990
Soldier of Fortune 2..........10 990
Sonic 3D..........1 990
Sonic Racer..........1 990
Soul Reaver 2*..........4 990
Spec Ops..........1 990
Spec Ops 2..........1 990
Speed Busters..........1 490
Spiderman: The Movie......12 990
Starcraft + Brood War..........2 490
Starlancer..........2 490
Star Trek Armada*..........1 990
Star Trek Away Team*..........1 990
Star Trek Elite Force*..........1 990
Star Wars: Battle f. Naboo..4 990
SW: Force Commander......4 990
SW: Galactic Battleground.9 990
SW: Jedi Knight 2..........9 990
SW: Phantom Menace..........4 990
SW: Rogue Squadron..........4 990
SW: Starfighter..........7 990
SW: X-Wing Alliance..........4 990
Stronghold..........1 990
Sub Command..........12 990
Sudden Strike..........5 990
Sudden Strike 2..........9 990
Syberia*..........Jön
S.W.I.N.E. (H)..........4 990
The Nations (H)..........3 990
Theme Park Inc..........3 990
Theocracy (H)..........1 490
Thief..........1 990
Thief 2..........1 990
Thing..........9 990
Throne of Darkness..........2 990
Tiberian Sun..........3 990
Tomb Raider..........1 990
Tomb Raider 2..........1 990
Tomb Raider 3..........1 990
Tomb Raider 4..........4 990
Tomb Raider Chronicles.....4 990
Tonic Trouble..........1 490
Tony Hawk's Pro Skater 2..1 990
Total Club Manager 2003..12 990
TrainTown..........1 990
Traffic Giant Gold (Hun).....3 990
Train Simulator..........9 990
Tribes 2..........1 990
Tropico (H)..........2 990
Unreal Tournament..........2 990
Unreal Tournament 2003*.....Jön
Vampire: The Masquarade* 1 990
Virtua Cop 2..........1 990
Virtua Fighter 2..........1 990
War Commander..........5 990
WarCraft 2 BattleNet..........1 990
WarCraft 3..........7 990
Warlords Battlecry..........2 990
World War III (H)..........3 990
Worms 2..........1 990
Zeus..........1 990
Zoo Tycoon..........9 990

Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél:
XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18

Csomagküldés:

479-0933
Budapestre és vidékre is!

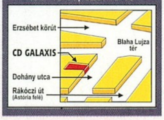
Gyors, mert a feladást követő munkanap 17 órájáig megérkezik.

ÚJ! OLCSÓ!

Értéktől és súlytól függetlenül csak 990 Ft / csomag

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Online 0-24 Internet Áruház: www.cdgalaxis.hu

Ajándék INGYENES törzsvásárlói kártya!!!

Mutasd fel ezt a hirdetést valamelyik üzletünkben, és mi első vásárlásod alkalmával megajándékozunk közkedvelt, örök érvényű, kötelezettségmentes törzsvásárlói kártyánkkal, mellyel

további 2-5 %-os árengedményt

kaphatsz eleve alacsony árainkból*!

Az akció visszavonásig érvényes!
Érdeklődj üzleteinkben!
* Kiemelt akciós termékre nem vonatkozik.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelven

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

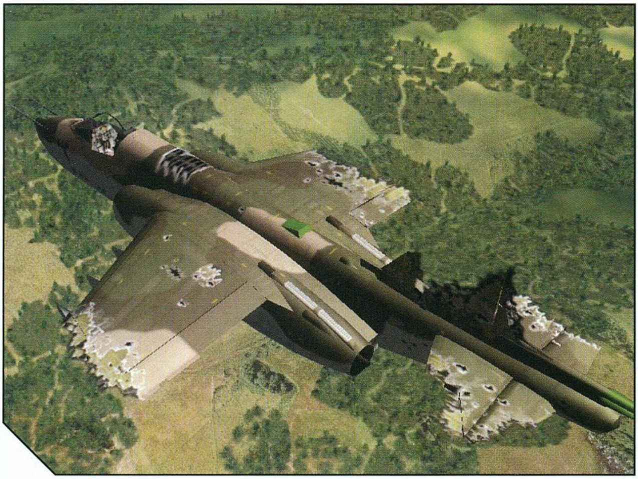
Fejlesztő: SSI } **Kiadó:** Ubi Soft } **Megjelenés:** 2003 március

A háború az ember által teremtett pokol – mondták már rengetegen, főként olyanok, akik már megtapasztalhatták ezen mondat valódi, véres és életszagú jelentését. Mégis, a civilizáció ellenére az utóbbi években rendkívül sok, békés úton nem, vagy csak nagy nehézségek árán megoldható probléma merült fel, és ilyenkor nincs más megoldás, be kell vetni a hadsereget. A hadsereget, amelyben – ha csak nem a magyarról van szó – az utóbbi években, évtizedekben fokozatosan előtérbe került a légi harc taktikája. Való igaz, sokkal kockázatmentesebb bevetni néhány felderítőt, amelyeket robotpilóta irányít, hiszen így nem veszélyeztetik a „hazai" pilóta életét, és lehetőség nyílik a nagyobb szabadságú tesztelésekre is. Ám az igazán komoly ütközetekben egyelőre csak az ember képes hatékony eredményeket elérni. Készüljünk tehát, mert eljött az idő, ideje a hazát szolgálni és gépre pattanni!

Mire képes az emberi elme A repülőszimulátorokkal alapvetően csak egy baj van: meg kell tanulni játszani velük, ha pedig erre nincs szükség, akkor az egész nem is tűnik fel olyan realisztikus színben, mint azt a legtöbben elvárnák. Bevallom, nem vagyok egy kimondottan türelmes ember, éppen ezért nem tölt el boldogsággal, ha az egész billentyűzetet és hozzá még a joy-t is használnom kell, mivel elveszek a sok lehetőség között, amelyeket azonban mások (ellentétben velem), nagyra értékelnek, és áhítattal indítják útra némi navigálás után a szent rakétákat, hogy a gaz – és remélhetőleg már nyugdíjba sohasem vonuló – ellent megleckéztessék. A lényeg az, hogy a kocapilóták és a fanatikusok számára talán még sosem készült el egy minden igényt kielégítő progi, de talán most változhat a helyzet. Az SSI által fejlesztett Lock On: Modern Air Combat ugyanis éppen ezen kívánalmak teljesítésére helyezi a hangsúlyt. Az alapsztori a következő: a gonosz közép-európai hatalmak (mondjuk szerintem kelet-európai, de mindegy) úgy döntöttek, hogy a Kaszpi-tengeren fellelhető hatalmas olajmezőket kiaknázzák, ezzel ráerősítve gyengélkedő gazdasági helyzetükre. Félelemre és felháborodásra azonban nincs okunk, hiszen a bátor és hősi amerikaiak, pontosabban a NATO, nem engedi, hogy rossz kézbe kerüljön a temérdek pénz, és beveti szuperfegyvereit a világbéke érdekében!

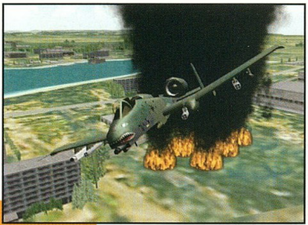
Mielőtt valaki továbblapozna gyors felindulásból, azért megjegyezném, hogy nem az előtörténet a lényeg, bár mindenképpen sokat tud dobni egy-egy játék hangulatán. Nos, ez itt sajnos nem valósult meg, de csüggedésre egyelőre nincs más okunk.

Azért vannak pozitívumok is A fejlesztők ígérete szerint a Lock-On legnagyobb előnye az a konkurenciával szemben, hogy elődeihez képest eltérő küldetések párosulnak, amelyek nehézségi szintje lesz az úgynevezett választóvonal. Ha csak gyors és könnyed játszadozásra vágyunk, akkor easy fokozaton erre is lehetőségünk nyílik, mivel néhány alapvető fogalom elsajátítása után már pörgős akciókban találjuk magunkat, amelyek lát-



ványosak, ám sikeres teljesítésükhöz nincs szükség kemény munkára. Ezzel szemben – meglepő módon – a hardcore fokozat már a legprofibbakat is próbára teszi, hiszen rendkívül sok funkciót leszünk kénytelenek felhasználni a siker érdekében. Bevetéseink a hatalmas kiterjedésű Krím-félszigeten és a Fekete-tenger melletti hegyvidékes tájon játszódnak, azaz nem kell attól félnünk, hogy „kirepülünk" a pályáról. Az irányítható gépek választéka is igen bő: NATO részről az amerikai F-15C Eagle-lel, a német MiG-29 Fulcrum A-val és a Tank-killerként is emlegetett A-10A Warthog II-vel repülhetünk, míg az Orosz-ukrán egyesített légi haderőt a MiG-29 Fulcrum A keleti verziója, a SU-27 Flanker B, a SU-25 Frogfoot, a SU-33 Flanker D és végül, de nem utolsó sorban a MiG-29 Fulcrum C képviseli. Óriási pozitívum, hogy a légtérben még elképesztően sok, más típusú géppel is találkozhatunk, ezek azonban csak a köteléktárs vagy ellenfél szerepét töltik be, mi nem irányíthatjuk (közvetlenül) őket. Közvetve viszont igen, ugyanis a játék rendkívül fejlett kommunikációs rendszerrel fog rendelkezni, amelyek segítségével több mint kétszáz parancs kiadására lesz lehetőségünk, ezzel egész kötelékünk ténykedését befolyásolva.

Természetesen nem véletlenül szerepelnek bombázók is a listában, gyakran kell majd földi célpontok megsemmisítésén fáradoznunk, amelyeket légvédelmi ütegek és tankok védenek. A tengerek sem néptelenednek el, anyahajókkal és kisebb egységekkel is találkozhatunk, tehát a büszkén hirdetett dinamikusan felépülő hadjáratrendszer minden bizonnyal valóban izgalmas és változatos lesz, ez kétségkívül óriási piros pontot érdemel. Igaz ez a tájra is, amelynél megtalálhatóak a hegyvidékes részek, a hatalmas erdős területek és persze a kisebb támaszpontok is. Mindenképpen erőssége lesz a proginak a küldetésszerkesztő, amely segítségével saját bevetéseket tervezhetünk meg teljesen aprólékos módon, minden létező paramétert beállítva. Ha valaki extrább hangkártyával rendelkezik, annak nagy örömére szolgálhat majd a teljesen realisztikus hangeffekt-paletta, de ha gondoljuk, akkor némi zenei aláfestésre is igényt tarthatunk. Grafikailag az előzetes tervek szerint nem lehet okunk panaszra, hiszen óriási hangsúlyt fektettek a gépek kivitelezésére és a szárazföldi egységekre is. De sajnos csak a tervek szerint... Az eddig napvilágot látott képeket elnézve ugyanis komoly kétségeim merültek fel ezen állítások ellen, hiszen a tűz valami iszonyatosan lehangolóan néz ki, amolyan három-négy évvel ezelőtti módon, de a fákra és az épületekre sem merném azt mondani, hogy megütik a 21. század mércéjét – az F22-Lightning2-ben még jól néztek volna ki, de manapság... Jó-jó, nem lehet minden gyönyörű, hiszen az rendkívüli módon megterhelné gépünket, de azért némileg jobban is figyelhettek volna a szerencsétlen szárazföldre, mert lehangoló látványt nyújt. Szerencsére mindez nem igaz a légi egységekre, hiszen gépeink valóban ott vannak a topon, ez főként a belső, műszerfalas részeknél szemrevételezhető tökéletesen. Ami a gépi intelligenciát illeti, az ellenfelekről már szóltam, ám a köteléktársak tudásáról nem igazán találtam információt, ez még valószínűleg a jövő zenéje, de ha a nehézségi szintekre valóban ennyire koncentrálnak, akkor itt nem lehet hiba. Mindezt a komolyabb harcok előtt le is tesztelhetjük a single player részben, ahol tét nélkül repkedhetünk az égbolton, több mint húsz, előre megtervezett küldetésen. És ha már az előbb a 21. századot említettem, magától értetődő, hogy lesz lehetőség többjátékos módokra is: harmincketten nyúzhatjuk egymást otthoni hálózatban, és hatan az Interneten. A nagy kérdés ezzel kapcsolatban persze az, hogy egy olyan stílus, amely multiplayerben nem a legnépszerűbb, mennyire lesz populáris, ha nem sikerül felülkerekedniük a srácoknak a vetélytársakon. Ennek egyik záloga a gépigény is lehetne, ám a honlap tanulsága szerint egyelőre erről pontos fogalmaik nincsenek, és mivel nem akarják megtéveszteni az érdeklődőket, inkább nem mondanak semmi konkrétumot. Legkorábban erről a nyilvános, és a jelentkezők közül kisorsolt béta-tesztelők véleménye után kívánnak pontos adatokat kiadni, ami, valljuk be, némi tiszteletet érdemel.



Végszó gyanánt Most valószínűleg azt várnák sokan, hogy így előzetesben véleményezzem a játékot. De én ezt nem teszem. Nem teszem meg, mert több napi kutakodás után arra jutottam, hogy a Lock On-nak vannak nagyon egyedi és nagyon röhejes jellemzői is, vegyesen. Például még most sem fogom fel, hogy a srácok szerint lesz olyan ember, akinek beveszi a gyomra a bugyuta és szánalmas előtörténetet, illetve a néhol igen silány grafikai megjelenítést. Viszont, mindenképpen dicséretes a hatalmas géppark, a többfunkciós nehézségi fokozatok, a hatalmas, berepülhető, változatos területek és a kommunikáció mindenre kiterjedő lehetősége. Érzésem szerint ez tipikusan az a játék lesz, amelyben ugyan nagyszerű ötletek találhatóak, mégis, az apró részleteken lakozó hibák miatt nem lesz az a stílust megreformáló progi, amelyet már oly sokan várnak. Természetesen ezt reálisan csak akkor lehet felmérni, ha végre a boltok polcairól leemelhető lesz őkelme, amire már nem is kell olyan sokat várnunk Addig is reménykedjünk, hogy továbbcsiszolják a grafikát, és helyette inkább a gépigénnyel próbálnak spórolni, mert ha marad minden ebben a formában, akkor nem jósolok nagy jövőt az eladási listákon szegénykének.

Retee

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH

Fejlesztő: Rebellion **Kiadó:** Vivendi **Megjelenés:** 2003 III. negyedév

„Én vagyok a Törvény!!!" – ordította cseppet sem oxfordi kiejtéssel Stallone a Judge Dredd című filmecskében. Talán azért éppen vele kezdem, mert kis hazánkban meglehetősen kis szerep jutott a már 1977-től minden héten megjelenő képregény-sorozatnak. Hasonló a helyzet a videojátékok területén is, hiszen igazi nagy játékot még senki sem produkált, egészen mostanáig. Az Alien vs Predator névvel fémjelzett Rebellion fejlesztőcsapat (ők viszont már oxfordiak) ugyanis nem kisebb fába vágta az ergonómikus billentyűzetet, mint magának Mega City One-nak a megvalósításába. Noha maga a játék még meglehetősen gyerekcipőben jár, máris számos érdekes információ lelhető fel vele kapcsolatban, melyeket ezeken az oldalakon falhatjátok.

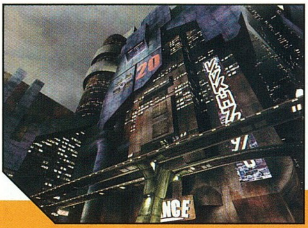
Talán senki nem esik hanyatt a meglepetéstől, hogy a játék kőkemény akciónak lett tervezve, hiszen mindenképpen ez illik a Bűnös Város utcáit tisztogató bírák világához. Szerény személyünk Dredd Bíró sisaktól takart szemén át szemléli a világot, és osztja a Törvényt a város kriminális és destruktív arcainak. A módszer a megszokott, azaz rögtön helyben ítélő bíróságot is tartunk, és elítélt polgártársaink még csak nem is fellebbezhetnek. Persze eme meglehetősen sajátságos törvénykezési mód is megszenvedi a maga hátrányait, mely számos visszaéléssel párosul. Gonosz ellenfelünk is ehhez a klikkhez tartozik. Mivel Judge Death számos, számunkra kellemesnek nem nevezhető speckó tulajdonsággal is rendelkezik, ezért nem véletlen, hogy éppen őt állították a szuperhős Dredd ellenfelének. Természetesen nem csak ő áll a rossz oldalon, hanem felbukkannak a Sötét Bírók is, hogy még jobban örüljünk. A részletes és mélyre hatoló történetnek szerencsére (?!) semmi köze a már említett filmes alkotáshoz, hanem elsősorban a már klasszikus képregényi alapokból merít ötleteket. De természetesen egy teljesen új történetet kapunk.

Ahogy illik, a képregényben megszokott teljes fegyverarzenál a rendelkezésünkre áll a gazfickók elleni küzdelemben. Így aztán kézbe lehet kapni a minden egyes bírónak személyre szabott Law Givert vagy a Law Rodot. Míg az előbbi egy többfunkciós stukker, addig az utóbbi az automata géppisztolyok körébe tartozik. Hasonlóan érdekes nevű a shotgun is, ami itt Judge Pump néven leledzik. Pumpálni biztos lehet vele, csak kérdés, hogy mit. És kibe. Ezek mellett számos, nehezebb kategóriába tartozó büntetőszerszám is szerepelni fog, azonban ezekről nem voltak hajlandóak többet mondani a

készítők. A fegyverek szempontjából külön érdekesség, hogy számos muníciófajtával találkozunk. Így pl. a Law Giverrel lövöldözhetünk akár robbanó töltényeket, vagy páncéltörő, nyomkövető skulókat is. Ezt mindig az aktuális szitunak megfelelően variálhatjuk. Azonban figyelembe kell vennünk, hogy a manapság divatos célzási módszert is alkalmazzák. Így ha rohanunk, akkor célzásunk pontossága erősen romlik. Ha pedig állunk, akkor könnyebben eltalálnak... Lehet válogatni, hogy melyik a jobb.

A készítők nem titkolt célja, hogy egy az egyben átérezhessük a képregényben megvalósított világ minden aspektusát. Dredd mellett számos jó oldalon álló szereplőt is bevetnek, így találkozhatunk Demarco Pivel vagy akár Judge Andersonnal is, stb. Maga a játékélmény természetesen nem teljes a megfelelő grafikai megvalósítás nélkül, hiszen ennyi erővel nem az MMORPG-ket tolnánk, hanem a MUD-okat. Így aztán ennek is keményen nekiültek az arcok a Rebellionnál, és elhatározták, hogy ismét megmutatják, mi a dörgés. Ennek érdekében az éppen aktuális grafikai szupermotorjuk, az Asura első bemutatkozására számíthatunk a Judge Dredd esetében. Mivel a motor számos renderelési trükköt ismer, így nagyon nem kell csodálkoznunk, hogy a képek teljesen a képregény felé hajlanak. Ez egyfajta egyediséget is biztosít a meglehetősen nagy FPS dömping közepette. Emellett persze még rengeteg minden tud a kis aranyos. A cég egyik alapítója, Jason Kingsley a következőket mondta erről: „Ha most belemennék a grafikai motor részleteibe, akkor az évekig tartana". Majd meglátjuk, mindenesetre ne feledjük el, hogy az AvP esetében is számos új dolgot szedtek elő a srácok.

Mivel a Rebellion gazdasági menedzserei sem ma kezdték az ipart, ezért már az első néhány bejelentésben is gyorsan leszögezték, hogy erősen koncentrálnak a többjátékos játéklehetőségre. Ez így is van rendjén. Az ember végigjátssza a progit egyszer, aztán még egyszer. Ha már fanatikus, akkor erre még rápakol négy-öt végigjátszást. Aztán kész, vége, erről ennyit. De ha ott a többjátékos cucc, akkor ott ismét kiélheti magát meglehetősen sokszor. Ennek örömére máris kiszivárogtattak egy játékmódot a sok közül (a szokásos DM, TDM mellett persze). Ebben egyik játékos arc Judge Death személyében gyilkolászik, míg a többiek őt próbálják meg leteríteni. Akinek sikerül, szépen megkapja Death speciális tulajdonságait, és kezdődik minden először. Hmm, mintha ilyet Quake-ben már láttunk volna... Ez természetesen nem azt jelenti, hogy nem lesz jó. Mindenesetre szeretném, ha a játék egyedi jellegéből következően is alkotnának valami többjátékos módot. Erre legjobb példa pl. a Kingpinben a páncélszekrényes móka. Külön pozitívum, hogy a majdani bétateszt során előreláthatólag magának a pályaszerkesztőnek a tesztje is terítékre kerül. Ezzel biztosítják, hogy a megjelenés után a scene tovább tudjon fejlődni mind új pályák, mind különféle módosítások terén.



A játékhoz ugyan nem szorosan kapcsolódik, de a már említett úriember, Jason Kingsley egyúttal két készülőben lévő Judge Dredd filmecske producere is. Az eddig közölt infók alapján a Rebellion és a Shoreline Entertainment közös produkciója közel sem a Stallone-féle megvalósítást követi, hiszen elsősorban a hardcore fanokra gondoltak, amikor nekiláttak forgatókönyvet gyártani. A forgatás jövő tavasszal kezdődik, így a filmek talán jövő év végére fognak testet ölteni. Kíváncsi leszek azokra is!

Egyelőre ennyi a lényeges információ. Ezen nagyon ne csodálkozzunk, hisz magát a játékot is csak idén júliusban jelentették be. Azóta eltelt pár hónap, és jelenleg kb. 40%-nál tartanak. A megjelenés tekintetében meglehetősen változóak a vélemények. Egyesek bíznak a jövő év tavaszi kiadásban, de lehet, hogy bizony őszig kell várnunk, hogy a Vivendi nekiálljon csomagolni a dobozokat. Bármikor is legyen a megjelenés, úgy érzem, hogy a konkurens fejlesztéseknek komolyan számolni kell a Judge Dreddel. Ha nem is Unreal 2 szinten, de a „nagyon frankó gamma" kategóriában feltétlenül. Talán itthon, Magyarországon nem lesz olyan nagy durranás, hiszen Mega City világa nem nagyon ismert. Elsősorban a külföldi, népes rajongótábor fog előtérbe kerülni, azok az arcok, akik pl. ezen nőttek fel. Mindemellett ha a Rebellion eltalálja azt, amitől egy ilyen játék beüthet a piacra, akkor a hazai FPS rajongók közül is jó páran ott fognak rohangálni az utcákon egy Law Giverrel a kézben. Ha az AvP-re gondolok (alienek rohamoznak félhomályban, karmok csattannak a fémpadlón, frász jön rám percenként, stb.), akkor meg kell, hogy előlegezzek egy jó kis akciójátékot, és esetleg egy komolyabb sikert is. De erről majd a megjelenés után...

Ch0Oler

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

Mi, magyarok, sajnos még nem büszkélkedhetünk sok világhírű játékfejlesztő csapattal, így mindig öröm számunkra, ha új, lelkes programozók tűnnek fel a színen. Rengeteg erőfeszítéssel és kitartással, megfelelő körülmények híján saját költségvetésből elkészített játékokkal örvendeztetik meg a magyar játékosokat. De a főleg mostanában folyó sok-sok próbálkozás talán meghozza a kedvet másoknak is, és a jövőben több, ehhez hasonló fejlesztés lát majd napvilágot. A hétvégén meglátogattam a szegedi AviATeaM nevű gárdát, akik beszámoltak a most készülőben lévő projektjükről.

– Ha jól tudom, április óta dolgozik együtt a csapat. Ez az első munkátok közösen, vagy régebben is álltatok egymással valamilyen kapcsolatban?
Twilek: – Ez a csapat erre a fejlesztésre állt össze, mindannyian dolgoztunk már együtt különböző programok fejlesztésében. De tervezzük, hogy együtt maradunk további munkákra is.

– Egyáltalán honnan jött az ötlet, hogy belevágjatok egy ilyen nagyszabású fejlesztésbe? Mennyi időtöket veszi el ez átlagosan egy nap?
Twilek: – Egy ismerősöm vetette fel, hogy csináljunk egy levelezős játékot. Tulajdonképpen ebből találtam ki, hogy készítsünk egy online játékot, de az alapok után minden ötletet a fejlesztőknek és a Sziril leendő játékosainak köszönhetünk. Hogy mennyi időnket veszi ez el? Hát mit is mondjak, nagyon sokat, amikor csak ráérünk, ezzel foglalkozunk.

– Ez egy non-profit projekt, vagy a későbbiekben rendes kereskedelmi forgalomban találkozhatunk majd a játékkal?
András: – Mivel a futtatáshoz eléggé nagy szerverek és Internet kapcsolat szükséges, ezért kénytelenek leszünk pénzt kérni érte.

– Csak a magyar piacra koncentráltok, vagy külföld felé is szeretnétek majd terjeszkedni?
BirGer: – Eleinte a magyar piac, de, ha már minden jól megy, akkor megyünk külföldre is.

– Az interjú előtti beszélgetésnél említettétek, hogy a játékban csak multiplayer mód lesz megtalálható, méghozzá egyedi játékmenettel (ami egyben a játék fő erőssége is lesz) és speciális technikai megoldásokkal. Pontosan mire gondoltatok?
András: – A világ központi szervereken fut, ahova a játékosok kapcsolódnak, real time játszhatnak. Maga a játék természetesen grafikus lesz, nem webes. Továbbá letölthetőek lesznek kiegészítők, melyekkel akár saját kalandokat is írhatunk. Ezek megvalósításához egy új kommunikációs modulon is dolgozunk. A többi legyen meglepetés...

– Magára a játékra térve: milyen világba fog belecsöppenni a játékos, mi lesz a feladata, vagy lesz-e egyáltalán valamilyen cél benne?
BirGer: – Cél egy van, az hogy jól érezze magát a játékos. Emellett lehet szörnyeket keresni, harcolni, okoskodni is. Maga a játék egy 4000x4000 km területű középkori világban fog játszódni, rengeteg csodával, egyedi, jól kiegyensúlyozott mágiával, de sárkányokkal és különleges lényekkel is találkozhatunk majd.

– Szintén említettétek, hogy ezt a virtuális világot is speciálisan fogja generálni a program...
András: – Igen, speciálisan, például nálunk nem fordulhat elő, hogy este az erdőben fekszünk le aludni, és reggel jégmezőn ébredünk, hacsak egy vicces kedvű játékostárs meg nem tréfált minket. Egyszóval, amelyik objektum egyik nap ott volt, azt másnap is ugyanott találjuk, hacsak nem lopta el addig valaki.

– Ennek a megjelenítése a kisebb sávszélességgel rendelkező játékosok számára sem lesz nehézkes?
Twilek: – Igyekszünk megoldani, hogy kis sávszélességű kapcsolattal is lehessen játszani anélkül, hogy ez bármilyen formában is kihatna a játékmenetre.

– Nevezhetjük tisztán RPG-nek a játékot, vagy lesznek benne akció és egyéb jelenetek is, hogy a más stílust kedvelőket is a monitor elé láncolja?
BirGer: – A csatajeleneteket szeretnénk a lehető legszebben kivitelezni, de leginkább az RPG kedvelőinek szól.

– Milyen megjelenítésre számíthatunk a grafika terén, kelleni fog-e hozzá erőgép, vagy bőven beéri majd egy szerényebb konfigurációval is?
BirGer: – Szeretnénk minél lejjebb szállítani a hardware követelményeket úgy, hogy ezzel ne rontsuk el a játék hangulatát.

– Ha jól tudom, a csapat tagjai között egy zenész is munkálkodik. Milyen minőségű és stílusú dallamokat fogunk hallani?
András: – A fantasy világhoz illő, általunk készített, egyedi hangulatú, minőségi zenét. Mostanság készül el a 15 perces intrónk is.

– Mikorra várható az első tesztelhető demo?
Twilek: – 2003. második negyedében várható az első kipróbálható demo. Érdemes figyelni a hivatalos oldalt (http://www.sziril.hu) is, mert lehet, hogy előbb hozzáférhető lesz a játék.

– Köszönöm hogy időd szakítottatok az interjúra, a PC GURU szerkesztőségének nevében is sok sikert, és további eredményes munkát kívánunk nektek a fejlesztéshez!
Twilek: – Köszönjük.

András

Twilek

Birger

IO INTERACTIVE INTERJÚ

A legtöbb hazai fejlesztőcsapattal ellentétben – akik garázsprojectekből nőtték ki magukat ismertebb nevekké – néhány cég előbb külföldön szerzett magának hírnevet, és később hozott létre hazánkban fejlesztőstúdiót. A dán illetőségű IO Interactive két évvel ezelőtt robbant be a világ élvonalába Hitman: Codename 47 című játékukkal, és most ez a csapat is azt tervezi, hogy magyarországi részleget alapít. Az okokról és a miértekről kérdezgettük a team magyar származású tagját, Bernád Barbarát.

Io-Interactive

– Barbara, mesélj nekünk a dán IO-ról valamit: milyen jellegű cégként kell elképzelnünk benneteket?

– Az IO Interactive 1998 szeptemberében alakult 7 fővel. Most a cég 85 főből áll. Számunkra nagyon fontos az, hogy korrekt körülmények között dolgozzunk, hogy mindenki egyenlő tagja legyen a teamnek. A játékok tervezésében mindenkinek a véleményére kíváncsiak vagyunk, a döntéseket közösen hozzuk meg. A cégen belüli hierarchia kizárólag azt szolgálja, hogy a játékokat időben befejezhessük, és hogy a kommunikáció problémamentesen történjen.
Olyanok vagyunk, mint egy nagy család, sokat dolgozunk, ezért sokat vagyunk együtt. Nincsenek személyes ellentétek, mert mindenkiben van valamilyen tehetség, amit a többiek respektálnak.

– A magyarországi bővítés hátterében további projektek bevállalása (több játékot akartok készíteni párhuzamosan), nagyobb volumenű programok készítése (bonyolultabb és több fejlesztőmunkát igénylő játékokat terveztek készíteni), vagy pusztán anyagi megfontolások állnak (az olcsóbb munkaerő miatt akartok Mo-i irodát)?

– A bővítés hátterében sok minden áll. Például az, hogy Dánia fele akkora ország, mint Magyarország, és egyre nehezebbe válik az új munkatársak megtalálása. Azonkívül természetesen szeretnénk újabb és újabb játékokat készíteni, amihez nagyobb és nagyobb teamekre van szükségünk. Az anyagiak is szerepet játszanak természetesen, de inkább azon az oldalon, hogy amíg Magyarország nem az Unió része, könnyebb befektetőket szerezni, így könnyebb egy új vállalkozást is elindítani. A bérezés tekintetében az az elsődleges célunk, hogy rövid időn belül mindegy legyen, melyik IO-ban dolgozik az ember, mert a keresetek megegyeznek mindkét irodában.
Az IOI nem valamiféle leányvállalatot akar nyitni, hanem egy olyan céget, amely egyenlő és önálló társa a dániai vállalatnak.

– Eddig két játékot fejeztetek be (a Hitman első két részét), és egy program jelenleg is fejlesztés alatt áll (Freedom). Az itteni iroda, illetve a most keresett emberek a Hitman következő részén, még a Freedom-on, vagy egy teljesen új játékon fognak dolgozni?

– Amikor megtaláljuk az első, mondjuk 20 embert, programozókat, művészeket vegyesen, akkor felhozzuk őket ide, Koppenhágába egy meghatározott időre, körülbelül 6-8 hónapra, ahol megtanulják, hogy mi hogyan dolgozunk, illetve megismernek bennünket, és remélhetőleg összeforrott, összeszokott csapattá válnak. Ez idő alatt segítenek a Hitman 3 fejlesztésében, angolul tanulnak, megtanulják a saját készítésű szoftvereinket, kapják a fizetésüket, és esténként söröznek a többiekkel.
Egyébként a magyarországi iroda a saját játékán fog dolgozni.

–Miért döntöttetek Magyarország mellett? Gondolom, némi szereped azért neked is volt ebben a döntésben...

– Nem én vagyok az egyetlen magyar a cégben. Az IOI vezetője, Janos Flösser szintén magyar származású. Magyarországon híresen jók a programozók, ezenkívül a zenét is itt szoktuk felvenni, mert a magyar zenészek is kiválóak. Persze az is segítség, hogy legalább ketten beszéljük a nyelvet, ami egy új cég elindításánál nagyon kritikus lehet.

– Te hogy látod, milyen a nemzetközi megítélése a hazai fejlesztőknek és fejlesztéseknek?

– A magyarországi játékfejlesztők elsősorban stratégiai játékokat fejlesztenek. Illetve néhányan autós játékokat. Mi ezt nagyon érdekesnek tartjuk, mivel az IO eddig nem igazán koncentrált ilyen jellegű fejlesztésekre. Biztos vagyok benne, hogy sokat tudunk majd egymástól tanulni. Mi általában jobban ismerjük a játékok neveit, mint a fejlesztőket. Ez azt jelenti, hogy többen hallottak már az Imperium Galacticáról és a Theocracy-ról, de nem tudták, hogy magyar fejlesztők készítették. Az általános igazság az, hogy általában minden cég angolul jól hangzó nevet választ, nehéz kideríteni, hogy milyen nemzetiségűek igazából. Nem is számít. Az számít, hogy a játék jó legyen. Persze ettől még büszkék lehetünk a magyar játékfejlesztőkre.

– Mi az, amit vagy amiket még el szeretnél mondani a magyarországi IO-val kapcsolatban?

– Az első körben olyan embereket keresünk, akik nagy szakmai gyakorlattal rendelkeznek, vagyis már fejlesztettek játékokat. Ez persze nem jelenti azt, hogyha elénk kerül egy nagyon tehetséges grafikus, akkor visszautasítjuk, mert nincs tapasztalata. Azt hiszem, az elsődleges szempont a tehetség.

– Köszönjük a válaszokat, reméljük, hamarosan idehaza köszönthetünk benneteket.

JuliuS

A.S.K. HOMEWORK

Néhány hete került figyelmünk középpontjába a debreceni A.S.K. Homework csapata, akik Ball Adventures néven egy valós fizikai modellel, nagyfelbontású textúrákkal és újszerű 3D-s grafikai motorral rendelkező flipperjátékon munkálkodnak. A mellékelt kép azt hiszem önmagáért beszél.

www.askhomework.hu

GRANDPACE

Másik új felfedezettünk a Sheep-Worms-vonalat erősítő, már nevében is kellően elmebeteg játék, a Brutal VeRollEx Sheep, mely egyszerűségében nagyszerű, külső-belső nézetben egyaránt játszható multiplayer akciót kínál, a veszprémi Grandpace tolmácsolásában. Fogunk még hallani róla, azt hiszem.

www.grandpace.com

AGE OF MYTHOLOGY

Fejlesztő: Ensemble Studios | **Kiadó:** Microsoft | **Web:** www.microsoft.com/games/ageofmythology

Ezt is megértük... Bocsánat, de ennél frappánsabb indítás nem telt tőlem, hiszen a majd két éves várakozás alatt már annyi fohászt eregettünk az égbe, hogy az istenek végül úgy tűnik, meghallgatták imáinkat. Az Ensemble Studios „Age of..." sorozatának legújabb tagja nem az AoE széria harmadik része, de egyebekben a hagyományok hű folytatója. Annak ellenére, hogy néhol éreztem kisebb bizonytalanságot (olykor az is eszembe ötlött, talán a fejlesztők ezt-azt még simítottak volna rajta, de a Microsoft már nagyon piacra akart lépni vele) igazán nagyszerűen sikerült darab, manna a kiéhezett RTS-rajongóknak...

Aki igazán várta ezt a játékot, az már bizonyára nem kezdő eme műfajban, így nekik annyit indulásul: jó adag déja vu várja őket rögtön a kapuban. Kinézetre, hangulatra kiköpött Empire Earth, bár élénk színvilága azért a régi AoE-s időket idézi, hiába no, egy atya gyermekei mind. Maga az irányítás, a mikromenedzselés, és cuzammen az afrikodabent az Age of Kings öröke – aki jó barátságban van ezzel az alapművel, annak semmi nehézséget nem fog okozni a betanulás, szinte zökkenőmentes az átállás. (Ezt most tessék eltenni későbbre, mert ezzel kapcsolatban azért lesz még mondandóm!) Aztán ez az istenes dolog is elég ismerős, de magamra vessek, hiszem nagy kedvencem mind a mai napig a Zeus: Master of Olympus, márpedig itt az ott megismert módit fogjuk követni (istenválasztás, áldozás) – erről szintén részletesebben fogok szólni hamarosan. Egyébként is, hogy most elterjedtek a 3D-s RTS-ek, ugyanott tartunk, mint régen, a 2,5D-s izometrikus korszakban: akkor az AoE-re hajazott minden, most meg néha zavarban voltam, hogy mit is játszom: Myth 3, Warcraft 3, EE? Alacsony poligonszámú, de jól kidolgozott karakterek, a játék motorjával hajtott átvezető mozik, jópofa hangok és a többi stílusjegy. De ne tessék félreérteni: ez nem feltétlenül rossz, hiszen ez hajtja arra a fejlesztőket, hogy valami pluszt belepakoljanak a játékba, és hál' istennek itt ez is megvan: jó sok grafikai látványelem a DirectX összes tudományát kihasználva, ötletes dolgok itt is, ott is, és meglepetések mindenfelé – de haladjunk szépen sorjában.

Istenek és hősök. Kezdjük akkor azzal, mi is ez az egész „hős + isten" dolog, amiről a fejlesztés 2001 eleji bejelentését követően mindenki beszélt. Induljunk ki a jó öreg AoE-sorozatból, az alap ugyanaz: építs települést, termelj nyersanyagot, ebből gyárts és fejlessz hadsereget és nyomd le ellenfeled jól. Most jön a csavar, tessék jól figyelni, nem lesz egyszerű!

A játékban szereplő mindhárom népnek van három-három fő istene: a görögöknek Zeusz, Poszeidón és Aidész (Hadész), az egyiptomiaknak Ra (Ré), Ízisz és Széth, míg a norvégoknak Ódin, Tór és Lóki. *(A nevek írásmódját a Mitológiai Lexikonból vettem, csak a rend kedvéért).* Amint elindítunk egy játékot, választanunk kell magunknak egy főistent, ami már nem egy egyszerű döntés. Ugyanis. Mindegyikük kitünteti figyelmével bizonyos egységeinket, például – maradjunk a görögöknél – Zeusz a hősöket és a gyalogságot, Poszeidón a lovasságot, Aidész az íjászokat és az épületeket. Aztán. Mindegyikük mellé kapunk pár bónuszt, melyek általában a kedvenc egységre hatnak, valamint az adott isten jellemző vonását tükrözik – Poszeidónnál a lovasság előállítása olcsóbb és a hajók gyorsabbak, Aidésznál az épületek és az íjászok támadása erősebb, és a halott katonákból (elvégre az alvilág uráról van szó) harcos élőhalott árny támad fel, és így tovább. Minden istentől kapunk egy isteni erőt, valamint egy fejlesztési lehetőséget, sőt a görögöktől még egy mitikus lényt is, egy felderítésre kiváló pegazust. Az isteni erő nem más, mint egy egyszer felhasználható jóság – Zeusz esetében egy villám, mely lecsap egy kijelölt ellenségre, vagy Tórnál egy, a térképen bárhol elhelyezhető aranybánya –, a fejlesztés pedig ugyanúgy működik, mint bármely más „földi társa", azaz valamely egy-

ségünket erősíti, gyorsítja, és a többi. Eddig megvolnánk, most jön az újabb csavar.

A szokásos módon amint bizonyos épületeket megépítünk, adott mennyiségű alapanyagért korszakot léphetünk. (Az alap az Archaic Age, vagyis az őskorszak, innen három lépcsőfok vezet felfelé: Classical, Heroic és Mythic Age). Ám az már új, hogy ilyenkor két „Minor God", azaz kisisten közül kell választanunk, akinek kegyelmébe ajánlhatjuk településeinket és népünket. Ez elég izgalmas, hiszen mindegyikük szintén hoz magával egy isteni erőt, egy vagy két mitikus lényt, és három vagy négy fejlesztést, és persze mindegyikük más-más egységünket fogja támogatni, így ugyanazt a küldetést teljesen másként játszhatjuk le más-más kisistent választva! Bonyolítja a helyzetet, hogy nemzetenként kilenc-kilenc ilyen kisfőnök van, azaz korszakváltásonként más választási lehetőségünk lesz Zeusz, és más Poszeidón oltalmában. Ki van ez találva, kérem...

Természetesen minden, az istenekkel összefüggő dolgot a templomokban ejthetünk meg, azaz itt képezhetjük a mitikus lényeket – küklopszok, kimérák, kentaurok, múmiák, szfinxek, szkarabeuszok, trollok, valkűrök, óriások, hatalmas a választék –, és jó pár fejlesztést is itt hajthatunk végre, sok ugyanis épp a mitikus lényeket turbózza fel. Mindehhez azonban egy különleges „nyersanyagra" van szükségünk a szokásos élelem/fa/arany hármas mellett, és ez az áldás. (A kőbányászat helyett, az már túl sok lett volna, így is lesz dolgunk.) Jópofa ötlet, és nekem nagyon tetszett, hogy az áldás gyűjtése jellemző az adott népre. Az egyiptomiak monumentumok, istenszobrok építésével tehetnek erre szert (bár ez elég lassú folyamat), a görögök imádkozással (vidám látvány a templom előtt szahiboló sokaság, ám ez meg a népességlimit miatt hátrányos, hiszen az áldásgyűjtők miatt kevesebb katonánk lehet), míg a harcos norvégok természetesen csatában, ellenfeleik legyőzésével. (Noha az élelemgyűjtés céljából vadászó embereink is termelik az áldást, még így is keresni kell a „manaforrásokat", azaz katonáinkat állandóan zargatni kell valami hentelhető lény – állat, ember – után.)

Áldásból egyszerre maximum 100 egységet gyűjthetünk be, így erre is figyelni kell, azaz ha a görögökkel játszva „tele a persely", de új mitikus lény termeléséhez még kevés például a fa, akkor az imádkozókat el kell küldeni az erdőbe baltázni, majd utána vissza a templomhoz, térdre. Az egyiptomiaknál még fát se kell termelnünk, mivel az építkezések fő alapanyaga az arany, így a nemesfémet kell ezerrel kiklopfolni a sziklákból, és persze faragni egymás után a szobrokat (max. 5 építhető). Egy hasznos tanács: ezeket érdemes stratégiai helyekre, fontos épületek mellé helyezni (vagy adott szituációban mellé gyűjteni embereinket), ugyanis bizonyos nagyságú körzetükben nem működik az ellenség isteni ereje!

A földi halandók és az istenek közti csatornát természetesen a hősök jelentik. A hősökhöz jutás lehetősége az áldás gyűjtéséhez hasonlatosan népenként változik. A görögöket választó játékosnak maximum négy hőse lehet, plusz a Mitikus Korban egy a tengeren, mind neves személy, Heraklésztól Odüszszeuszon át Ajaxig. Őket a városközpontban vagy az erődben (Fortress) lehet „termelni", és ha elestek, lelkük visszatér istenükhöz, így újrateremthetjük őket. Az egyiptomiaknál kezdetektől van egy kiemelt hősünk – természetesen az ügyeletes fáraó. Ha meghal, a városközpontban új főnököt választanak, így folyamatos az utánpótlás, sőt, aki Íziszt, majd a Mitikus Korba lépve Oziriszt követi, megkapja az Új Királyság (New Kingdom) fejlesztést, mellyel már két fáraót tarthat a spájzban. E mellett a papok is hősként funkcionálnak, és korlátlan számban képezhetők. Ráadásul a fáraó „meghekkelhet" egy épületet, melynek eredménye gyorsabb építés, termelés, vagy tornyok esetében támadás lesz. (Ez nem egy fejlesztés, tehát a fickónak ott kell csápolnia az adott épület előtt, ha elhajtjuk onnan, az épület normál módba áll vissza.) A norvégoknál egyetlen hős van, a Hersir, ám belőle akárhány lehet, és ő az áldást gyorsabban fogja termelni a csatákban.

A sorozat egyik védjegye a „Relic", vagyis a térképen véletlenszerűen elhelyezett kegytárgy, melyből minden pályán találunk párat. Ezúttal azonban nem papjaink, hanem hőseink mozdulhatnak rá a cuccra, és cipelhetik be templomunkba őket (egyiptomiaknál csak a fáraó!) – nagyon fontos, hogy időben megtaláljuk ezeket és lecsapjunk rájuk, mert sokkal értékesebbek, mint az eddigi részekben voltak. Ugyanis most nem egy szimpla aranyforrást jelentenek, hanem igencsak hasznos bónuszokat hoznak kultúránknak – egy csapat újratermelődő harcias majom vagy egy örökéletű pegazus, bizonyos egységeink erősödése, gyorsabb termelés a farmokon stb. Jelszó tehát: felfedezés, minél előbb!

Egyensúly és kisebb döccenők. A korszakváltás kapcsán említem meg, hogy a fiúk megpróbálták kissé kiegyensúlyozni a mérleget. Az AoK rajongók tudják, hogy az első korszakban a városközpontok erőssége miatt felesleges volt támadást vezetnünk. Most tulajdonképpen az első és második korszakot a fejlesztők összevonták, azaz már az elsőben tudunk templomot építeni (sőt, ez a feltétele a szintlépésnek), így már alapból hősökkel és mitikus lényekkel, sőt alapfejlesztésekkel megtámogatott sereget készíthetünk, ami sokkal pergőbbé és akciódúsabbá teszi az egészet. Nyilván ki fog alakulni két tábor, az egyikük a megszokott módon nekiáll villámsebesen korszakot váltani, hogy minél több lénye, hőse és isteni ereje legyen, a másik viszont alaposan kiaknázza az adott kort, és ezzel könnyen meglepheti ellenfelét. Annyit elárulhatok, hogy a technológiai fa igencsak ágas-bogas, így a rohammunkának sok értelme nem lesz, mert a végén csak munkást fogunk termelni, hogy a több tucatnyi fejlesztéshez és lénytermeléshez elegendő alapanyagot összeszedjük... Ez tehát az okos, nyugodt csapatépítés, és a meglehetősen korai, kis létszámú, de hősökkel, mitikus lényekkel megtámasztott seregekkel vívott csaták felé tereli a játékot, amely mindenképp pozitívum. A megfelelő erőegyensúlyt támogatja az is, hogy a szokásos népességlimitbe alaposan bele-

szólnak hőseink és mitikus lényeink, akik 3-5 helyet foglalnak el, így természetesen meg kell gondolni, milyen összetételű haderőt gyártunk. Maximum 10 házat húzhatunk fel, ami 100 helyet jelent, ha ennél többre vágyunk, el kell foglalnunk egy települést, majd a helyére egy városközpontot építeni, e mellé újabb 10 ház épülhet. Fontos újdonság: városközpont csak településre építhető, és csak a Hőskorszakban (Heroic Age), el kell tehát felejtenünk rögzült szokásainkat – ha elfogyott a helyünk, és nincs több „falu" a térképen, az út valamelyik ellenfelünk testén át vezet, vagyis városközpontja lerombolásával és annak helyén sajátunk felépítésével! (Az, hogy ily módon az adott pályán fixálták a központok helyei, azért a térképet ismerő játékos számára egy kis előnyt jelent.)

A legtöbb RTS-ben relatíve egyszerű kő-papír-olló sémát alaposan megdolgozza az új szisztéma. A mitikus lények ellen a hősök vehetik fel sikeresebben a küzdelmet, a hősök ellen a közkatonákat érdemes bevetni, míg őket persze a mitikus lények támadhatják sikeresen. Mindez mellé társul az ismerős hierarchia is, azaz bizonyos egységek a lovasság, mások az íjászok, megint mások a gyalogosok ellen alkalmazhatók sikeresen, ám ez még az egyes fegyvernemeken belül is változik, azaz mindhárom fajta ellenség ellen lesznek megfelelő lovasaink vagy gyalogosaink...

Ez a komplexitás azért elég sok munkát ad nekünk csata közben, ráadásul a felpolírozott, általában jól használható kezelőfelület egyik nagy negatívuma, hogy egy-egy egység parancslapja sokszor egyetlen gombot tartalmaz, melyet megnyomva juthatunk el a harc közben kiadható utasításokhoz, ez számomra feleslegesnek és sok esetben bosszantónak tűnt. Egyébként ha a kurzort egy gomb vagy egység fölé visszük, felugró ablakban olvashatjuk a legfontosabb információkat róla – hibaként értékeltem, hogy nem jelölték a fejlesztők az adott parancs vagy egység eléréséhez szükséges billentyűkombinációt, a legfontosabbak valamely baki miatt ráadásul a kézikönyvben sem, csak a readme.rtf-ben olvashatóak. (Kis segítség: a harci parancsok közül a formációk és a harcmodor beállításai az ALT nyomva tartása mellett az alábbi gombokkal érhetőek el: L: Line, egysoros vonal; B: Box, négyzetalakzat; M: Mixed, vegyes formáció; X: szétszóródás; A: agresszív, azaz ha ellenséget lát, támad; D: defenzív, az ellenséget csak egy bizonyos körzetben támadja; S: „stand ground", őrzi a helyét, ha megtámadják, visszavág.)

Az AoM-ben kisebb egységekkel tudunk operálni, mint az AoK-ban (limitált az „összegumizható" egységek száma), így itt még fontosabb, hogy megfelelő fegyvernemeinket egy-egy csoportba osszuk. Ha kijelölünk egy sereg íjászt, a képernyő a bal felső sarkában lógó kis szalagra kattintva máris kész a csapat, a kis „könyvjelzőn" láthatjuk is az őket szimbolizáló ábrát, így mindig a szemünk előtt lesz, honnan ránthatjuk elő adott esetben ostromgépeinket vagy lovasságunkat. Természetesen a hagyományos módszer továbbra is használható (CTRL+számbillentyű „besorozásra", ugyanezen gomb a kiválasztásra).

Ha már hibát említettem. A bevezetőben utaltam rá, hogy még visszatérek az AoK-hoz való hasonlóságra – ez nem más, mint az akkoriban elfogadható AI és útkeresés, mely mintha egy az egyben átkerült volna ide, ez sajnos sokszor lerontja a mókát. Az ellenség továbbra is hajlamos hullámokban, kis csapatokkal megrohanni városunkat (mindig ugyanazon a ponton betörve), ami elég könnyen letudható akadályt jelent, nem beszélve a „küldj egy gyors egységet az ellenség elé, és menekülést színlelve csald azt az őrtornyok és a nagy, felállt védelem elé" szakállas, ám meglepő módon még mindig működő trükkről (egyik küldetésünk pont erről szól!). Sajnos ez a felállt védelem azonban kissé sántít, hiszen ha nem figyelünk oda, a csapat könnyen szétzilálódik, és egy fejvesztett ütés-vágás-csépelés alakul ki, ahol sutba lehet vágni a hierarchiát és minden fent leírt összefüggést, hiszen embereink általában kibökik a legtökösebb legényt a lagziból, és nekiesnek, mint Józsi bácsi a budiajtónak. Megoldás lehet persze a defenzív mód választása, végszükségben a „stand ground", de azért az agresszivitás nem kellene, hogy debilséget jelentsen...

A másik bajom, hogy seregünket még mindig birkanyájként kell terelgetnünk, mert két, azonos hosszúságú és ugyanoda vezető útvonal közül (nem vak ez, instálom, hanem vakmerő) hajlamosak azt választani, ahol túlerő les rájuk. Természetesen iránypontokat (a SHIFT lenyomása mellett klikk) kijelölhetünk, ezt érdemes használni!

Mikromenedzsment plusz. Bár már az áldás során érintettem, azért hadd emeljek ki néhány dolgot az újdonságokból és kellemességekből. A fejlesztők – áldom érte őket – mindent elkövettek, hogy egyszerűsítsék a nyersanyagtermelést, hogy a csatákra koncentrálhassunk. Így például farmjaink végre nem merülnek ki, és a halászhajókat sem kell állandóan arrébb terelnünk új halrajokat kergetve – ezt a kis könnyítést azzal büntették a készítők, hogy ezek termelése lassabb, mint a gyűjtögetés vagy a vadászat (de valamit valamiért), és további „bünti", hogy a görögöknek és a norvégoknak a Klasszikus Korba kell lépniük a farmgazdálkodás megkezdéséhez. Jópofa dolog, hogy egy disznó-, tehén- vagy kecskecsapathoz terelve valamely emberünket az állatok a tulajdonunkba kerülnek, így – mint más egységünket – kiválaszthatjuk őket, és városközpontunk mellé terelhetjük a jószágot, ahol megkezdhetjük a húskitermelést – a sorsukra várók egyébként híznak, tehát érdemes kissé várni a levágásukkal! (Egyiptomban Széth követői a vadállatokkal is eljátszhatják ezt, a papok „megrontják" azokat, ezután akár harcosként is bevethetjük, de el is fogyaszthatjuk őket.)
A norvégoknál egész sor újítást találunk. A legjobb ötlet, hogy nyersanyaggyűjtő helyként nem fixen építendő épületek, hanem „mobil raktárak", ökrösszekerek szolgálnak. Náluk ráadásul többfajta munkásunk lehet – a dwarf, vagyis a törpe gyorsabban tudja kitermelni az aranyat, míg élelem- és fafronton a „gatherer", azaz a gyűjtő szorgoskodik jobban. Ezen embereinket csak a termelésbe tudjuk befogni, ugyanis az épületek felhúzását és javítását a baltás pajtások, azaz az Ulfsark nevű „gyalogsági massza" végzi, így miután a városkapuban felaprították az ellent, ugyanazon lendülettel nekiállnak helyrepofozni megroggyant tornyainkat is.
Az építkezéshez egy hasznos tanács: ha egyforma épületeket akarsz létrehozni, például pár házat vagy őrtornyot, a SHIFT nyomva tartása mellett ezt megteheted!

Szemnek és fülnek ingerei. Mindenek előtt egy summázat: akinek a gépén elkocogott a Warcraft 3, annak ez is menni fog, azaz az alsó limit P2 450, ám már itt mondom – amire egyébként az igen részletes és jó readme is figyelmeztet (példaértékű a játékhoz mellékelt dokumentáció!) –, hogy ez max. 2 játékosig igaz, a 4 emberes multinak már egy P3 733 dukál, aki pedig a 16 résztvevős fragparti felé kacsintgat, ne adja alább egy 2.4-es P4-nél… És még valami: DirectX 8.1b kötelező!

Ami az irányításban meglepett: alapból az egérgörgőre a pálya pörgetése van bedrótozva (ha bekapcsoljuk, lásd később) és nem a zoom, aztán rájöttem, hogy ez tulajdonképpen nagyon jól van így. Szerencsére ugyanis a fejlesztők nem sétáltak bele abba a csapdába, amibe Rick Goodman és „rozsdamentes csapata" – igen, nevezetesen a „ha 3D-s játék, akkor zoom az anyaföldig" téveszméről van szó, tudom, hogy nem én vagyok az egyetlen, akit élete végégig tartó sokként ért az Empire Earth-beli első rákozelítés…
Itt a motor készítői szépen beállítottak egy „itt még elmegy a látvány, ne tovább" határolót, ettől persze a funkció, mint olyan elveszti igazi jelentőségét, de ez legyen a legnagyobb bajunk.

Maga a kivitelezés viszont remek, sőt egyenesen zseniális. Az isteni erők igen látványosak és szépek, és ami fontos, ötletesek, az ES kreatív teamje az egész játék alapján igazán jól vizsgázott. Az animációk részletesek, tele apró finomságokkal; például nagyon bejött, ahogy a küklopsz felkapta az ellent, majd odavágta a földhöz – a szerencsétlen pattant párat, majd egy kisebb pálmaligetben landolt, a becsapódás erejétől a fák kifordultak a helyükből, és jókora porfelhő szállt fel. (A talaj deformálódása valós idejű, az egyiptomi kisisten, Thot meteorzápora elég szépen alakítja a tájat, amúgy meg fantasztikus látvány.) A fejlesztők több interjúban is kiemelt büszkesége a víz, amely kiszalad a fövenyre, ott fehér tajtékot vet, majd visszahúzódik – apró, de nagyon hatásos részlet, és mondom, tele van ilyenekkel a játék, érdemes ezekre odafigyelni! Nagyon jól eltalálták egyébként a környezeti hatások is, a kopár, napégette sivatag, a vakító hóval borított északi táj, mind nappal, mind éjszaka nagyszerű hangulatot áraszt. Egy sivatagi partiban egyik ellenfelem valami rettentő isteni erőt küldött rám, kékes északi fény árasztotta el a pályát, miközben szakadni kezdett a hó, pillanatok alatt belepve mindent, ráadásul a másik kolléga épp ezt a pillanatot választotta, hogy Zeusz tüzes villáma lecsapjon a templom mellett hesszelő Ajaxomra – elképesztő hatású volt az egész!

Az egységek jól megkülönböztethetőek egymástól, a hősöket látványos aura veszi körül, így könnyű rájuk találni. A játék közbeni mozik is jól megkomponáltak, de igazából a nyitófilmmel kellett volna az áradozást kezdenem, az ugyanis egészen ledöbbentett. Egy előre renderelt darabról van szó, mely nyugodt szívvel állhat oda a Warcraft3 mozijai mellé – aki látta azokat, az tudja, miről beszélek, aki nem, az sajnálhatja...

A szokásos, ügyes és jól eltalált hanghatások mellett a szinte hagyományosan kitűnő muzsika hallható. Ezúttal Stephen Rippy és Kevin McMullan jegyzi, és a cég életében először szimfonikus zenekar előadásában rögzítették a számokat. Maga a „mixelés" a divatos dinamikus szerkesztési elvet követi, vagyis a mindennapi életet aláfestő nyugis melódiát rögtön felváltja izgatott társa, ha megtámadnak minket. Kár, hogy ezek a zenedarabok kétháromm perces kis etűdökből állnak, ami azért egy idő után csak feltűnik az embernek... (De a cikk írása alatt is ezt hallgattam, most épp Ace Lebaron balladája szól...)

Alapbeállítások. Tulajdonképpen a grafika sok finomhangolást nem igényel. Az Options menüben csupán felbontást, és a „low" vagy „high" kapcsolóval a grafika részletességét állíthatjuk. Induláskor a program beazonosítja a kártyánkat, és a „gfxkonfig" alkönyvtárban elhelyezett megfelelő inicializáló fájlt berántja, ami alapból jó, persze a buherátorok körülnézhetnek itt, hardveres kurzor, anizotropikus filter és egyéb nyalánkságok ügyében...

Az említett menüpontban azonban további beállításokat találunk, fussunk át ezeken:

- **Friend or Foe Colors:** Bekapcsolva minden saját egység és épület kék, az ellenséges piros, a szövetséges sárga színnel lesz jelölve.
- **One-Click Garrison:** Érdemes bekapcsolni. Ha egy egységet be tudunk terelni valami épületbe (például íjászokat az őrtornyokba), azt így jobb klikkel megtehetjük, különben a parancslapról kell ezt kiválasztani, ami nehézkesebb.
- **Show Idle Military Banner:** Bekapcsolható, az alapból látható „unatkozó" hős és munkás szalagja mellé kapunk egy újabbat, mely az épp dologtalan katonára ugrik. Norvégoknál különösen hasznos!
- **Show Build Status Message:** Ha egy épületünk elkészül, az erről szóló értesítés megjelenik a képernyőn. Hasznos.
- **Full Rollover Help:** Ha egy ikon fölé visszük a kurzort, egy előugró ablakban elolvashatjuk a tudnivalókat róla. Ezen kapcsoló „ki" állásában csak alapinformációt kapunk, beklikkelve részletest. Angolul értőknek hasznos!
- **Show Footprints:** A lábnyomokat jeleníti meg. Ha már pár száz (ezer) egység rohangál a képernyőn, a nagyon gyenge vasakon lelassíthatja a játékot, egyébként kellemes látványelem.
- **Allow Camera Rotation:** A kamera forgatását engedélyezhetjük. Kinek-kinek ízlése szerint, én bekapcsoltam, örömmel nézelődtem a pályákon...
- **Allow Audio Taunts:** Multiban előre letárolt hangüzeneteket küldhetünk egymásnak. (Jobb felső sarok, jobbról a második ikon, chat ablak.)
- **Play in Window:** Lehet játszani ablakban is...
- **Enable IME:** Nekünk nem lényeges, kicsi japán leüt „I" betű, gép kiírja krikszkrakszban, hogy Szuzuki szan szomorú...
- **Language Filter:** Multiban az ismertebb négybetűs szavakat kiszűri. (Angol, tehát a magyar b-vel kezdődő kötőszó nem probléma.)
- **Record Game:** Ha bekapcsoljuk, az aktuális játékról felvétel készül, melyet a főmenü Single Player vagy More pontja alól játszhatunk vissza. (Egyébként a savegame könyvtárban találjuk meg őket.) Ha nincs különösebb tervünk ezzel, kapcsoljuk ki!

Van még két állítási lehetőség, egységeink alapviselkedése (agresszív, defenzív, őrző, lásd fentebb), és beállíthatjuk, hogy multiban a meccsszervező milyen gyorsan ellenőrizze a beállításainkat, hogy megfelelő partit találjon számunkra (lásd később). Ezután az **Edit Hotkeys** segítségével nekieshetünk a billentyűzetkiosztás átkonfigurálásának, bár szerintem alapból nincs vele baj, úgyse fogja senki a több száz parancsot megjegyezni, az egér hasznos jószág... Ha minden baba, jöhet a megfelelő játékmód kiválasztása.

Menüpontok, játékmenet, variációk egy témára. A fejlesztők dicséretesen egyensúlyozták végig az egy- és többjátékos üzemmód tábora között feszülő kötélen. A kampány egyetlen

hős, az atlantiszi Arkanosz kalandjait követi nyomon Hellász partjaitól az egyiptomi birodalmon át a jeges skandináv tájakig, 32 változatos küldetésben. A történet elég csavaros, és sok meglepetést tartogat, mindez jóval erősebb és jobban átgondolt, mint a sorozat eddigi darabjaiban volt. Változatos, mondom, bár persze a legtöbb feladat a szokásos építés-fejlesztés-harc, de akadnak kegytárgy-összegyűjtések, védőkíséretek, gyors ütközetek és egyéb mókák is. Menjünk sorba a főmenün!

A **„Learn To Play"** egy érdekes menüpont. Arkantosszal elindulunk az oktatópályán, amely csak az abszolút kezdőknek ajánlott, hiszen az alap „bal klikk kijelöl, jobb klikk odaküld kis kék zászlóhoz" sémát tanítja meg, semmi különös. Ezután viszont minden átmenet nélkül elkezdjük a szólista kampányt, amely persze épp úgy, mint a W3 esetében okosan építkezik, fokozatosan vezetve be a játékost az újdonságokba, de feltételezve bizonyos jártasságot. És találunk ezen pont alatt két kis mozit, mely a türelmetleneknek bemutatja az egyiptomi és a norvég nemzet sajátos játékjegyeit.

A **„Campaign"** a fent említett hadjárat, a tutorial nélkül. Ha már végignyomtunk párat, bármelyiket újra megpróbálhatjuk. Mint fentebb írtam, az istenválasztás önmagában erős újrajátszási értékkel bír (bár itt a főistent „készen kapjuk" és a görögöknél bizonyos hősöket is), de akinek ez a négy nehézségi szinttel együtt sem elég, mehet egy menüponttal lejjebb.

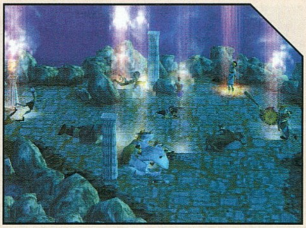
A **„Single Player"** majd a *„Random Map"* menüpontra kattintva egy hihetetlenül komplex, egészen finomra hangolható, egyszeri és megismételhetetlen skirmish meccset generálhatunk magunknak. Lássuk a beállításokat!

A *„Players"* mellett kiválaszthatjuk, hogy 1-1, 1-2, ill. 1-3 elleni játékot választunk, vagy mi magunk definiálunk egy újat, amely akár 1-11 elleni is lehet, bár ez elég nagy zsufit eredményez a térképen... Gépi ellenfeleink minden tulajdonságát beállíthatjuk: viselkedését (sorban: békés gazdász, kiegyensúlyozott, gyors fejlődésre törő, véletlenszerű vagy agresszív letámadásos taktikával operáló), besorozhatjuk őket az adott csapatokba, és akár főistent is választhatunk nekik. Ez utóbbit saját magunkra is beállíthatjuk, a megjelenő képernyőről minden információt megtudunk, akinek ez nem elég, kattintson a jobb felső sarokban lévő kis ikonra, amely az adott isten technológiai fáját mutatja meg. A térképeknél 21 előre gyártott pályát választhatunk ki, illetve beállíthatunk két véletlenszerű választást – az első a legagresszívabb, legdinamikusabb térképek közül választ, a másik az összesből. (Ilyen térképet mi magunk is készíthetünk, ehhez találunk a docs alkönyvtárban segítséget, „némi" objektumalapú programozási ismeretet feltételez...)

A **„Game Type"** négy játékstílust kínál:
– *Supremacy:* Az nyer, aki először elfoglal minden települést, és saját városközpontjait építi rájuk, vagy megépít, és megadott ideig megvéd egy csodát (a Mitikus kor után építhető), esetleg legyőzi ellenségeit mind egy szálig.
– *Conquest:* Minden ellenséges egység és épület lenyomása.
– *Lightning:* Supremacy Turbo, minden építés, fejlesztés és a szintlépések is ötször gyorsabbak, egy villámparti, ha sietsz valahova...
– *Deatmatch:* Conquestus Maximus, mindenki 15 000 egység nyersanyaggal és sok munkással kezd, a szintlépések és a fejlesztések azonnal végrehajtódnak (utóbbiak automatikusan és ingyen), de az isteni erőket kis késleltetéssel kapjuk meg.
Ez alatt találjuk a *„Visibility"* pontot – a *„Revealed"* felfedi a térképet, így a felfedezéssel nem kell bajlódnunk, persze a FoW még így is bejátszik.
A két további pont, gondolom, egyértelmű – nehézségi szint választása és a térkép nagysága: normál vagy nagy, ezután startolhatunk is.

A **„Multiplayer"** pont alól a többjátékos üzemmódot három alapvető módon indíthatjuk: az Ensemble Studios Online (ESO) szerverein, helyi hálón (LAN) vagy direkt IP-n, azaz ha ismerjük simagörön-gyösi sorstársunk IP címét, közvetlenül rácuppanhatunk a gépére. Az ESO-n először egy gyors és fájdalommentes regisztráláson kell átesnünk, majd a választott névvel és a kapott jelszóval jöhet a bejelentkezés. Ezután vagy azonnal bekapcsolódunk egy játékba, vagy mi magunk indítunk egyet – vagy mindent rábízunk az okos gépekre: a szóló mód „random map" pontjához hasonlóan beállítjuk a megfelelő paramétereket (játékosok száma, térkép, főisten stb.), és az ESO meccsszervező programja villámgyorsan keres egy olyan partnert a számunkra, aki hasonló beállításokkal kutat játszótárs után. Ráadásul minden tevékenységünk naplózva lesz, ez alapján rangsorolnak minket, így bizton számíthatunk rá, hogy játékerősségünknek megfelelő kollégát csípünk meg, ami önmagában már jól hangzik, mind a kezdőknek, mind a hardcore arcoknak... (Itt jön be a fent említett beállítási lehetőség az „Options" ablakban a „Multiplayer Search" -nél, ezt minél lassabbra állítjuk, annál finomabb a szűrés – és pontosabb a találat.) Letisztult, egyszerű, gyors és okos megoldás, remélem, divatot teremt!
Természetesen van barátok listája, azaz kedvenc partnereinket is meghívhatjuk egy meccsre, és van feketelista is, hogy távol tartsuk a lámákat, csirkéket és egyéb állatfajokat... És van chatszoba is, hogy megtárgyaljuk az eseményeket, vagy anyázhassunk egy jót a porba gyalázásunk után, ahogy azt kell jó magyar szokás szerint. Természetesen a játékmódok a szokásosak – az biztos, hogy az elkövetkezendő idők nagy online slágere lesz az AoM!

A **„More"** menüpont alatt találjuk a küldetésszerkesztőt, tehát a jó ES beépítette nekünk ezt a játékba, áldassék az ő nevük. Nagyszerű, jól használható eszköz, persze kell némi gyakorlás ahhoz, hogy az ember egy igazán ütős scenariót összehozzon, de ha rákapsz az ízére... Természetesen saját filmbetéteinket is megrendezhetjük, és minden egységet, minden objektumot és textúrát kézhez kapunk. Akinek pedig további ingerenciái vannak, az még AI-t is írhat a küldetéséhez, ez már azért a fent említett kézi térképszerkesztéshez hasonlóan



programozási ismereteket feltételez, mindenesetre érdemes tanulmányozni az „ai" könyvtár fájljait, alapból minden általunk barkácsolt játék az „aomdefaultai.xs"-t használja. Egyébként itt találhatók a szóló mód küldetései is, így az angolul tudók elolvashatják az ellenség várható viselkedését és azt is, mi a különbség az egyes nehézségi szintek között! Egyetlen idézet az Scn06p2.xs fájlból: „The AI is cheating like mad." – azaz a gép csal, mint állat. Khm...
Szintén ebben a menüben találjuk az update gombot – egy klikkeléssel leránthatjuk és feltolhatjuk az aktuális javítócsomagot, Krőzusok és ADSL lovagok előnyben... És ne felejtsétek el megtekinteni legalább egyszer a Credits gombbal indítható stáblistát se, megéri!

És még valamit: bár nem szoktam ilyet mondani, de ezúttal ajánlom figyelmetekbe a cheatkódokat. Itt nem a plusz aranyra és társaira gondolok (ezt egy magára valamit is adó igazi stratéga nem használja!), hanem a rengeteg humorbonbonra (© Fábry S.), melyeket az alábbi listában a végén csillaggal jelöltem meg, hogy élvezhessétek. (ENTER, majd csupa nagybetűvel a kód!)

RED TIDE – Vörösre változik a víz.
GOATUNHEIM – Isteni erő: az embereket kecskévé változtatja.
WUV WOO – Szivárványt húzó, szívet dobáló repülő lila víziló...*
I WANT TEH MONKEYS!!!1! – Sok (nagyon sok!) majom.*
L33T SUPA H4X0R – Gyors építkezés
CONSIDER THE INTERNET – Lelassítja az egységeket (á la magyar Internet...).
ISIS HEAR MY PLEA – Ad egy kis hadsereget.
TINES OF POWER – Nagydarab villás parasztlegény (nagyon laza!)*
O CANADA – Lézert lövöldöző medve, kanadai zászlóval a hátán. ATi rulez...*
FEAR THE FORAGE – Isteni erő: sétáló, agresszív málnás...*
BAWK BAWK BOOM – Isteni erő: csirkemeteor-zápor.*
SET ASCENDANT – Megmutat minden állatot a pályán.
WRATH OF THE GODS – Négy új isteni erőt ad.
PANDORAS BOX – Négy új isteni erőt ad.
DIVINE INTERVENTION – Visszaadja az elhasznált isteni erőt.
CHANNEL SURFING – A scenario átlépése.
THRILL OF VICTORY – Győzelem.
IN DARKEST NIGHT – Éjszaka.
UNCERTAINTY AND DOUBT – Térkép elrejtése.
LAY OF THE LAND – Térkép felfedése.
MOUNT OLYMPUS – Max. áldás.
ATM OF EREBUS – +1000 arany.
TROJAN HORSE FOR SALE – +1000 fa.
JUNK FOOD NIGHT – +1000 élelem.

Számvetés, zárszó, áldás. Nem hiszem, hogy a fentiek után olyan nagyon elemeznem kellene a játék összképét. Egy igen ötletes, kellemes, kitűnő RTS született az Ensemble Studios – nyugodtan mondhatom – immár legendás falai között. Kisebb egyensúlyzavaroktól, apró véraláfutásoktól eltekintve egy egészséges és igen attraktív újszülött ez, amely a gyerekbetegségeket lazán átugorva emelt fővel és teli szájjal vigyoroghat társai között, és mutogathatja isteni jegyeit...

Az esztétikus külső egy remek belsőt takar, nagy újrajátszási értékkel, amely már eleve becsülendő, és jó időre lekötheti a szólista játékosokat, a beépített és jól kezelhető szerkesztő miatt pedig valószínűleg pillanatok alatt tele leszünk újabb és újabb izgalmas és okos küldetésekkel, addig pedig végtelen számú variációban generálhatjuk magunknak az egyéni ízlésünkre paraméterezett meccseket.

A többjátékos rész pedig külön megér egy misét, átgondolt, jól kivitelezett, látszik, hogy tapasztalt rókák készítették, példaértékű munka. Összességében tehát csak annyit mondhatok: tessék felírni a Jézuska kívánságlistájára, és buzgón fohászkodni minden istenekhez, hogy ott legyen a karácsonyfa alatt...

]{redenc

97%

grafika	25/25
zene/hang	14/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 450, 128 MB RAM, 960 MB HDD

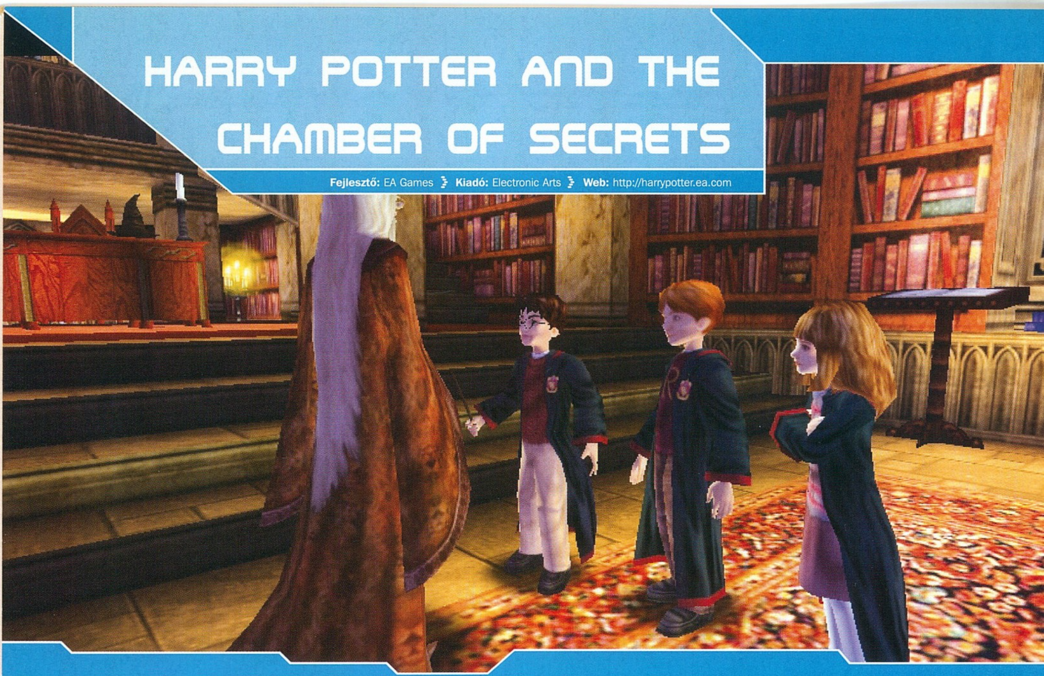
ARENA

Warcraft 3	98%
Empire Earth	82%
Myth 3	79%

HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
TELJESEN MAGYAR NYELVEN!
A nagysikerű Imperium Galactica I és II alkotóinak legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...
Egy valódi, 3D-s űrstratégia, mely az emberiség nem túl távoli jövőjében játszódik, hol csak rajtad áll, képes vagy-e összefogni a Mars - Föld ellentétben elvérzett emberi fajt, és a világűr meghódítására vezetned őket, egy bosszútól fűtött, ismeretlen erő ellenében is...
MÁR KAPHATÓ!
COLLECTOR'S EDITION
Alap kiadás
A játék magyar kiadása
+ poszter + kártyanaptár
9 990,-
Collector's kiadás*
+ regény, zenei CD, poszter
+ az első előrendelőknek póló
11 990,-
Az árak az áfát már tartalmazzák. – * Csak limitált darabszámban!
DIGITAL REALITY
Magyarországon forgalomba hozza a
Digital Reality Kft.
1139 Budapest, Röppentyű u. 53.
CD GALAXIS
Szoftver Áruház:
Budapest, VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Szaküzlet:
Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8.
Telefon: 209-3606
Megrendelhető a 479-0933-as telefonon INGYENES csomagküldéssel!
Vagy megvásárolható személyesen üzleteinkben!
© 2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logo a Digital Reality tulajdonát képezi.
Minden más logó vagy márkanév a megfelelő cégek tulajdonába áll. Minden jog fenntartva!

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

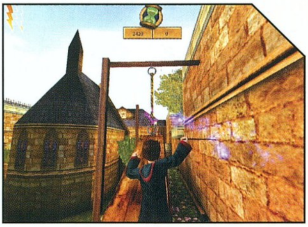
Fejlesztő: EA Games **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** http://harrypotter.ea.com

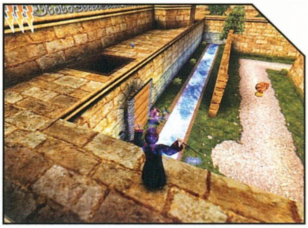


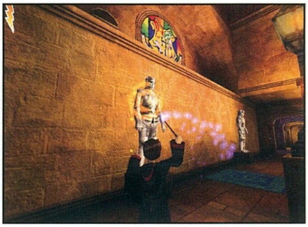
Külön cikket érdemelne, hogy lesz egy, a világban dúló Harry Potter-őrületet értetlenül szemlélő bölcs öregemberből (ez lennék én...) szép lassan Rowling-rajongó. Azért a helyzet még nem olyan súlyos, de bevallom, megfogott az angol (és nálam mindössze 5 hónappal idősebb) írónő stílusa, és az első film is nagyon bejött, DVD gyűjteményem egyik értékes darabja lett. Amikor az EA első játékát a kezembe vettem, még kívülállóként szemléltem, hiszen se a könyvet, se a filmet nem ismertem. Most viszont túl a regényen, de még a mozi előtt, izgalommal vettem kezembe a CD-t, hogy sikerült a fejlesztőknek megoldaniuk a feladatot.

Az első rész egy elég érdekes, és a szakmát is megosztó eredményt szült. Az EA megvette az Unreal Tournament motorját (az első generációsról van szó...), és erre építette a játékot, mely így (diplomatikusan fogalmazva) nem a legfrissebb grafikai megoldásokkal rukkolt elő. Ám a játék izgalmas volt, és jól követte a forrásmű eseményeit, ráadásul már a filmben látható karaktereket jelenítette meg, ami külön emelte az értékét. Hivatalosan a kalandjáték kategóriába sorolták, ez annyira volt igaz, mint amennyire a Tomb Raider az – rengeteg titkos hely, eszméletlen mennyiségű ugrabugra, sok puzzle, hol könnyű, hol eszement nehéz feladatok, a végén egy izzasztó csata a főgonoszszal. Nos, az új játék nem sokban különbözik ettől, tehát én a magam részéről inkább az akció/kaland skatulyába próbálnám begyömöszölni, itt-ott kilóg belőle, de nagyjából belepasszol.

Beállítások és turpisságok. Kezdjük az ismerkedést először a beállításokkal, ugyanis némi szülői segítséget igényel a játék bekonfigurálása – elég érdekesen oldották meg a programozó urak. Amint elindítjuk a játékot, az Options/Video menüben csupán a kívánt felbontást állíthatjuk be, és az irányításhoz is csak egy joystick hozzárendelése tartozik. Aztán az új játék indításával kiderül a turpisság: az immáron kötelező profilkészítés miatt van ez így, hogy a család minden tagja saját igényeire szabja a játékot (kis szépséghiba, hogy a profilokat nem nevezhetjük el). Így amint véget ér a nyitófilm, rögtön csapjatok le az ESC gombra! A megjelenő játék közbeni menü lényegesen (de menynyivel!) szebb és tartalmasabb, mint elődje. Itt már be tudjuk állítani a színmélységet, valamint a textúrák és objektumok részletességét is (alul, jobbról a második ikon), valamint az irányítást is testre szabhatjuk (alul, balról a második). De! Arra a readme is felhívja a figyelmet, hogy ezzel bánjunk óvatosan. Például ne konfiguráljuk át a térkép (map) gombját – ez maradjon TAB, úgyse használtam, valami mugli rajzolta, nem igen használható. Bár most már van oldallépés, vigyázzunk, ha ezt rádrótozzuk a bal/jobb kurzorgombra (FPS szokás szerint, mivel úgyis az egérrel forgunk), a kviddicsmeccs alatt kis nehézséget fog okozni, hogy a seprű irányításához még mindig a hagyományos iránygombokra van szükség, vagyis a jobbra és balra fordulásra. Ezért ezt vagy így hagyjuk, vagy megszokjuk, hogy az egérrel fordulunk a levegőben is, én ezt választottam, különösebb nehézséget nem okozott. Hálás dolog, hogy jóval arcade jellegűbb lett a Nimbusz 2000 irányítása (700 drazsééért a pálya előtt vásárolhatunk egy 2001-es modellt is, további 500-ért pedig védőöltözetet!), vagyis már nem kell a gyorsítás/lassítás gombbal vesződni, ezt







megteszi helyettünk a program. Viszont érdekes, sőt nekem hiányzott, hogy a mecscsen kívül semmilyen feladatunkban nem kell használnunk a seprűt, pedig számítottam rá, sőt az előző játékban megszokott, menüből indítható kviddics játék is hiányzik.
Összesen 6 meccset nyomhatunk le (az utolsó, Dracóval nagyon király, a tribünök alatt rodeózunk). Arra nem jöttem rá, ezt miért nem lehetett beépíteni, sok munkát nem igényelt volna a fejlesztőktől, mi pedig tartalmasabb játékot kaptunk volna a pénzünkért...

A régi szimulátorosok egyik nagy sirama volt, hogy eszközünk a le/fel gombbal ugyanezen irányokba mozdult, holott ugye repülős stílusban a botkormány előre tolása a lebólintás, hátrahúzása a felkapás. Nos, ezúttal ők is ki lesznek elégítve, ugyanis találunk itt egy „Invert Broom Control" kapcsolót, ami pontosan ezt a célt szolgálja. Amúgy a többi beállítás szerintem jó úgy, ahogy van.

A legnagyobb döbbenet azonban akkor ért, mikor rájöttem, hogy nem lehet visszatölteni a legutolsó állásunkat! A mentés még mindig automatikus, azaz a pálya bizonyos pontjain elhelyezett könyvekbe sétálva történik meg. Ám ebben az ominózus menüben csak egy játékból kilépés gombot találunk, azaz ha rájövünk, hogy valamit elrontottunk, vagy leugrunk egy setét szakadékba, vagy kilépünk a Windowsba, és újraindítjuk az egészet. Hm...

Most pedig a főmágusokhoz szólok. A telepítési könyvtár system alkönyvtárában, Win2k/XP esetén a My Documents\Harry Potter II könyvtárban találunk egy Game.ini nevű fájlt. Ha nagyon összekutyuljuk az irányítást, vagy ne adj' isten videokártyát cserélünk, ezt a fájlt törölnünk kell – induláskor a program alapbeállításokkal újra létrehozza, illetve végrehajtja a kártyánknak megfelelő grafikai inicializálást. Szintén itt kell körülnézni grafikai finomítások ügyében (Trilinear Filter, Carved Surfaces, 32 bites textúra és társai), valamint én csak itt tudtam bekapcsolni a 3D-s hangot és az EAX-et is...

Külcsín, belbecs, sztori. Amint elindult a játék, meglepetten ültem a monitor előtt. Az előző stuff meglehetősen szegényes rajzolt ábramutogatása helyett igazi, a játék motorjával vetített filmben nézhetjük meg a felvezetést (jó, nem egy NOLF2, ez a játék egészére is igaz, de ne legyünk telhetetlenek), aztán jöhet a móka. Ez még meglepőbb volt, úgy éreztem magam, mint aki a '94-es DOS-korszakból egyenesen a '98-as Unreal-érába csöppent. (Jó, azóta négy év eltelt, de továbbra se legyünk telhetetlenek...)
Élénk, telt színek, jól megválasztott textúrák, jobb animáció – úgy tűnik, az eltelt egy év alatt az EA programozói nem restellték átnyálazni a motor kódját, és találtak benne néhány izgalmas kapcsolót, szubrutint, ezt-azt... Mindemellé igazi gyöngyszem (és remekül passzol a látványhoz!) Jeremy Soul zenéje, melyet a Londoni Filharmonikusok játszottak fel, és persze az eredeti John Williams-féle témát is hallhatjuk. Remek a színészválasztás, meglepve olvastam a stáblista ismeretlen neveit, pedig sokszor azt hittem, a filmbéli hangján szólal meg az adott figura (például Félig Fejnélküli Nick tisztára John Cleese – bár Harry hangja néha inkább a filmbeli Ronéra emlékeztetett).

A sztoriról vagy semmit, vagy újabb négy oldalt kérnék, hiszen aki nem ismeri a történetet, annak elölről kellene kezdeni mindent. A Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában ismét különös dolgok történnek, és persze megint a nagy hármas, Harry, Ron és Hermione ered a titok nyomába, mely most jóval félelmetesebb – az iskola történetében ötven év után ismét kinyílik a Titkok Kamrája. Az első alkalommal az esemény egy sárvérű lány (sárvérű = szülei nem varázslók voltak, szemben az aranyvérűekkel) halálát okozta – és Hermione is sárvérű... A végén Harrynek ismét egyedül kell szembeszállni a főgonosszal, a félelmetes Baziliszkusszal. Több új szereplő is színre lép, az említett halott lány, Hisztis Myrtle, Ron elsőéves húga, Ginny és az új Sötét varázslatok kivédése tanár, Gilderoy Lockhart.

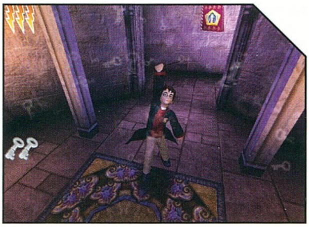
Játékmenet, hasznos tanácsok. A játék nagyjából jól követi az eseményeket, persze rengeteg mellékküldetéssel, apró játékkal. Az előző részben is nagy szerepük volt Bogoly Berti Mindenízű Drazséinak és a gyűjthető varázslókártyáknak, most sincs ez másképp, ráadásul ezúttal háromféle kártyánk lesz: arany, ezüst és bronz. Utóbbiból min-

den tizedik összeszedése után egy újabb „életerő-villámot" kapunk, az ezüstből szintén tizenként egy ezüstkulcsot – 4 megszerzése után kinyílik egy titkos szoba az emeleten. Ezúttal a szokásos csokibéka életerő-visszaállításon túl már varázsitalt is kotyvaszthatunk e célra, melyhez kétféle alapanyag kell. Ezeket és a kártyák egy részét természetesen ismét drazséért cserébe vásárolhatjuk meg, így tele a suli csencselő diáktársainkkal (bár az infláció utolérte a helyet, egy kártya kb. 260 drazséba kerül, ami elég súlyos, hiszen tavaly még csak 25 volt). A többi lapot a hagyományos úton, ládákból kaparhatjuk elő, melyek jó része az előzőnél lényegesen több titkos helyeken vár ránk, így alaposan körül kell néznünk környezetünkben. Sokaknak nem tetszett az első részben, hogy minden falon, szobron, tükrön és egyéb tárgyon meg kell fennünk a varázspálcát rejtett kincseket és ajtókat keresve, de én szeretem ezt a részét, olyan elégedett az ember magával, ha belép egy ilyen eldugott helyre...

Éppen ezért érdemes egyébként a fent leírt ESC megnyomásával kilépni a menübe, ahol a felső sorban a jobb szélső ikon (kulcslyuk) alatt láthatjuk, az adott helyszínen hány titok vár ránk, és hányat találtunk már meg.

Ötletes (de persze kézenfekvő) dolog, hogy az előző részben elsajátított varázsigék (az ajtónyitó *Alohomora*, a tárgyakat mozgató *Flipendo* és a varázspálcát zseblámpává alakító, de a démonszobrokat /gargoyle/ is életre keltő *Lumos*) már alapból használhatóak, így azonnal megkezdhetjük a titokvadászatot, ám ezek jó részéhez szükséges lesz az új varázslatok használata is. Ismét csak az előző rész negatívuma volt a „huss és pöcc" gyakorlás, vagyis a bűbájok elsajátítása – a táblára rajzolt ábrát kellett időre lekövetnünk a kurzorral, ami elég nyögvenyelős dolog volt. Szerencsére a fejlesztők is másodévbe léptek, így egy jóval ötletesebb feladatot kell megoldanunk. A jókora ábrán néhány, különböző irányba mutató nyíl jelenik meg, fordulónként egyre több. A pálca ezúttal magától sétál körbe, és amint egy nyíl fölé ér, le kell nyomnunk a megfelelő kurzorbillentyűt. Ez engem a PÁV-III. vizsgámra emlékeztetett , de szerintem jópofa dolog és érdemes odafigyelni, hiszen kemény 30 házpontot gyűjthetünk be a tökéletes gyakorlatért. Ezután következik a szokásos gyakorlópálya, ami most jóval ötletesebb, mint az előző részben volt. Ott egy elég rövid pályán pár kis csillagot kellett összeszedni, mindenféle különösebb jutalom vagy kihívás nélkül. Most a fő cél egy nagy csillag elérése – időre! Nem kell megijedni, ez elég sok, és az ominózus kiscsillagok begyűjtése növeli az időt. A pályák jóval komplexebbek, rengeteg fejtörővel és titkos hellyel, és persze jó sok ugrálással-mászással. Amint becsapunk a célba, a maradék idő pontszámmá válik, és ennek arányában házpontokat is kapunk. Nagy ötlet, hogy bármikor megismételhetjük ezeket a pályákat, ám csökkenti örömünk, hogy ezt csak egy játékon belül tehetjük meg – jó lett volna, ha ezeket is elérhetjük például a játék végigjátszása után a főmenüből, ami a kviddicsmeccs mellett újabb ziccer kihagyása az EA részéről...

A pontszámgyűjtés ezúttal még indokoltabb, ugyanis (kissé persze eltérve a regénytől) heti részeredmény-hirdetés is van, és ha a mi házunk áll az élen, mehetünk egy drazségyűjtő pályára, ahol anynyi másodperc áll rendelkezésünkre minél több cukorka összeszedésére, amennyi ponttal a második helyezett ház le van maradva mögöttünk. Épp ezért, amint valamelyik társunk a ceremóniára invitál, a menüben érdemes megnézni a pontállást (felül, a nagy címerikon), és ha nem mi állunk az élen, néha nekifeküdni újra egy-egy gyakorlópályának. Ha mégse jön össze, van egy másik módja is a drazségyűjtésnek: a varázslópárbaj. Pár cukorka a beugró, a nagyterem ajtajától balra, a lépcsőnél találunk mindig ellenfelet, akit három varázslat segítségével le kell nyomni, ugrani nem tudunk, csak ellépni – a meccs győztese elnyeri a tétet. A használható mágiák sorban: *Rictusempra* – támadó, megüti az ellenfelet, csökkenti életerejét; *Mimblewimble* – megakadályozza, hogy ellenfelünk bármilyen mágiát elsüssön; *Expelliarmus* – az ellenfél által ránk küldött bűbájt visszasugározza „feladójára". Válogatni köztük a jobb gomb vagy a SPACE segítségével tudunk, a ballal elsütjük, az első kettőnél a gomb nyomva tartása „puffereli" az erőt, így felengedéskor nagyobb hatású lesz a mágia. Összesen 10, egyre erősebb ellenfelünk lesz fokozatosan nehezedő pályákon (fix vagy mozgó akadályok közöttünk), az utolsó meccs már 200 cukorért folyik. (Újabb ziccer maradt ki, ezt se érhetjük el külön a menüből... Egyébként ez picit hasonlít a Zanzarah tündércsatájához hangulatában, sok helyen látványában és bizonyos játékelemeiben – pél-



dául növényakadály elhárítása és ezzel egy addig elzárt pályarész elérése, vagy ott a pixie-, itt a gnómvadászat – sokban hasonlít ez a stuff ama kitűnő Funatics játékhoz, sokunk kedvencéhez.)

A pályákhoz hadd adjak néhány tanácsot: a kő démonszobrok mindig valami titkot rejtenek, a *Lumos* hatására ezt felfedik. A varázspálca hegyén sárga láng jelenik meg, amíg ez világít, addig kell rátalálnunk a rejtekajtóra vagy az így megjelent lépcsőre, átjáróra. Ha nem találjuk, menjünk vissza a szoborhoz, és próbáljuk újra, nem lehet messzebb a titok, mint ameddig a láng ég! (Hiszen sem lassítani, sem gyorsítani nem tudjuk a sebességünk.) Fölfelé is tessék mindig figyelni, gyakran ott a megoldás!) Attól nem kell tartani, hogy egy így elért helyen bennragadunk, kifelé a mágia elmúlása után is átjárható lesz a fal. Aztán ott vannak az előző játékban megismert drazsérabló, eléggé kiakasztó gnómok. Most a *Flipendó*val elkábíthatjuk, hozzájuk sétálva felkaphatjuk, és bal gombbal izomból a vackukba vághatjuk őket. Ám jó tudni, hogy a lények a cukorkánál is jobban szeretik a mérges gázt pöfögő gombát – ha megesznek egyet, pár drazsét is elszórnak, így érdemes őket egy gombamezőn elengedni, majd miután minden növényt elfogyasztottak, lehet hazaküldeni őket. És még valami: a varázslötty készítéséhez szükséges fakéregből jóval többet találunk, mint a nyálkából, így mielőtt a végén lemegyünk a Kamrába, vegyünk ebből megfelelő mennyiségben a „kollégáktól", és keverjük ki a létyókat, a végső összecsapásban szükség lehet rá. (És – figyelem, megoldás következik! – ott nem kardozni kell, hanem a bal gomb nyomva tartásával összegyűjteni a tüzet, és azt hozzávágni a kígyóhoz.) A többi elég egyértelmű, de mindig gondolkodj előre a lépésen – nem biztos, hogy egy palló mindkét kötelét jó elvágni, elég lehet az elsőt is, így felsétálhatsz egy párkányra például, drazsét gyűjteni.

Évzáró, eredményhirdetés. A játék nem hosszú. Egyetlen hétvégén végignyomtam, igaz, kb. 60%-os eredménnyel, azaz 28 ezüstkártyát szedtem össze a negyvenből, a 11 aranylapból egyet se, és a bronzból is vannak hiányzó darabok. Jó pár titok is rejtve maradt, így az már biztos, hogy még egyszer neki fogok ülni, mert nem akarok muglinak látszani. Sajnos azonban mindössze enynyi, ami a játék újrajátszhatóságát jelenti, a cikkben már említettem, hogy jó pár ziccer kimaradt, ha mást nem is, de az önállóan indítható kviddicsmeccset nagyon hiányoltam. Mindez azért kár, mert amúgy hangulatában, látványvilágában nagyon kellemes kis cuccról van szó, amely egyértelműen a fiatalabb korosztályt célozza meg (nehézségi szintállítás nincs is a játékban, bár ez kisebb egyensúlyzavarokat jelent, néhány helyen igencsak meg fog izzadni a kölyök), de a stílust (ha hasonlítanom kellene: Tomb Raider vagy Indy 3D fegyver nélkül) kedvelő játékost is le tudja kötni, korhatár nélkül. Nem feltétel a könyv, a film vagy akár az alapsztori ismerete, de az olvasót-nézőt biztos jobban megragadja a játék, az ismerős karakterek, helyszínek, történések.

Az előző rész végén még volt egy olyan gonosz érzésem, hogy az EA nyerte a meccset, hiszen manapság a Harry Potter névvel bármit el lehet adni – most végre azt éreztem, hogy mi, játékosok is kaptunk valamit. Ez mindenképp jó, és csak reménykedem benne, hogy a készítők tovább fejlődnek, és a harmadik részben már minden valóban a helyére kerül. Találkozunk egy év múlva, addig is jó szünidőt, és olvassatok sokat, a Harry Potter könyveken kívül is van számos érdekes és izgalmas regény...

(lapzárta után érkezett a hír, miszerint a játékhoz máris elkészült és az internetről ingyen letölthető a program magyarítása)

]{redenc

87%

grafika	18/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	13/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

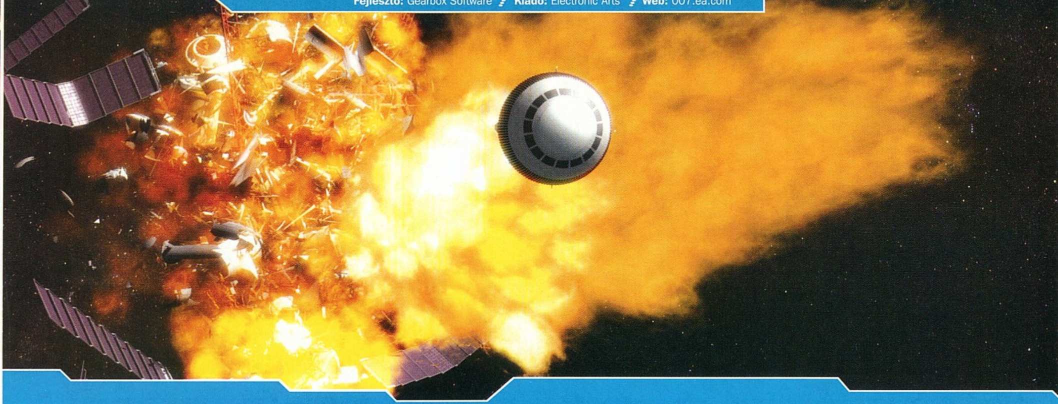
PII 350, 64/128 MB RAM, 600 MB HDD

ARENA

Zanzarah	96%
Darkened Skye	79%

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Fejlesztő: Gearbox Software **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** 007.ea.com

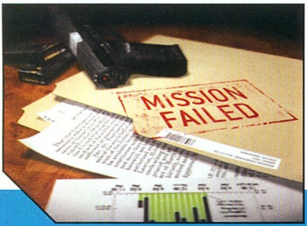


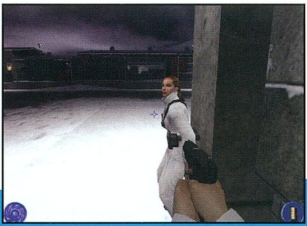
Ian Fleming örökéletű hőse, az angol titkosszolgálat aduásza, és kitalálása óta a filmgyártás egyik felkapott favoritja újra hódít, méghozzá 2002-ben először PC-n is: ez az Electronic Arts tálalásában e hónapban debütáló Nightfire. Elöljáróban talán annyit érdemes tudnunk a programról, hogy stílusában akciójátékot, megvalósításban magas színvonalat, összképként pedig hamisítatlan James Bond feelinget kapunk. Hogy mindez azonban mire lesz elég, illetve hogyan állunk az apróságoknak tűnő, ámbátor igen fontos részletekkel, rögvest kiderül, amint elkezdjük végre a játék élveboncolását...

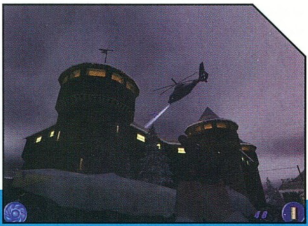
...amit talán kezdjünk is az általam legfontosabbaknak tartott lényegi információkkal! Mivel az Electronic Arts súlyos pénzeket volt hajlandó fizetni a licenc jogokért, így megadatott nekik az a lehetőség, hogy az összes eddigi James Bond filmből felhasználják azt a szereplőt, tárgyat, illetve eseményt, amit csak jónak látnak, ám végigjátszva a játékot ebből vajmi keveset láttam. Azt hiszem, inkább csak egy-egy meglepetés szereplő és esemény lesz az, ami visszaköszönhet, így talán már egyértelműen kitűnik: a fő szempont egy csak és kizárólag a játék részére kitalált eredeti forgatókönyv kreálása volt. Zárójeles megjegyzésben említeném meg, hogy a nagyobb beleélést szolgálva James Bond karakterét az aktuális színész, Pierce Brosnan alakítja, és nemcsak a játékban, hanem a missziók közötti átvezető animációkban – mind képben, mind pedig hangban. Ez amúgy szintén nem kevés pénzébe fájhatott az EA-nak...

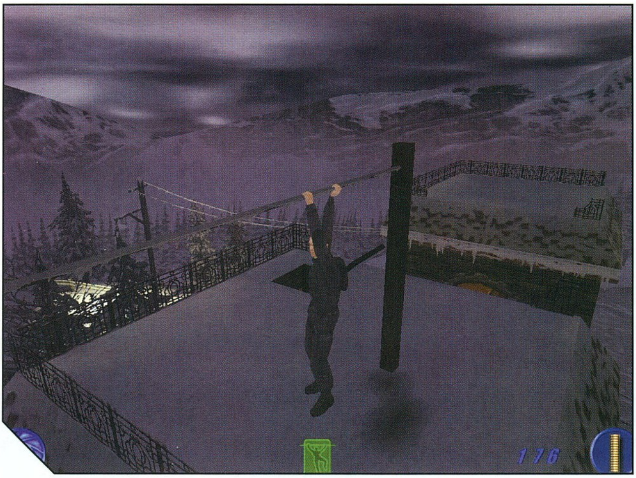
Szóval most, hogy tisztába kerültünk a háttér-információkkal, talán el is indíthatjuk a játékot! A hangulatos és igen színpompás menüből csak a legfontosabb opciókat érhetjük el: 1 vagy többjátékos módot választhatunk, valamint bekalibrálhatjuk a játék során használatos funkcióbillentyűket. Mivel FPS programról beszélünk, nem szükségeltetik olyan rettentő nagy agykapacitás megjegyezni, hogy az alapnak számító előre, hátra illetve oldalazó haladásokon kívül milyen egyéb lehetőségeink akadnak még. A szintén szokásosnak mondható guggolás valamint ugrás billentyűkön kívül természetesen itt figyel még a fegyverváltás nagyszerű intézménye, valamint a segédeszközök bevetésért felelős parancs. Hiszen hogyan is képzelhetnénk el James Bond játékot a filmekből is megszokott, és az óta védjeggyé váló hasznos szerkentyűk nélkül, melyek általában egy ártalmatlannak látszó tárgyba rejtve húzódnak meg hősünknél. Ez most sem lesz másként, hiszen a programozók áldásos tevékenységének köszönhetően magunknál hordozhatunk egy öngyújtónak álcázott fényképezőgépet, egy kötelet kilövellő mobiltelefont és egy sokkolóként működő slusszkulcsot. Nem meglepő talán, ha elárulom, hogy ezeket az eszközöket nem poénból találjuk a bal zsebünkben: minden egyes misszióban más és más feladatot kapnak a továbbjutás érdekében. Persze az elkészített pályák rendelkeznek titkos helyekkel is, melyekhez még inkább szükségünk lesz a szuperügynök szuperfelszereléseire, és nem elhanyagolhatóan némi logikára és éleslátásra, ha meg akarjuk találni őket...

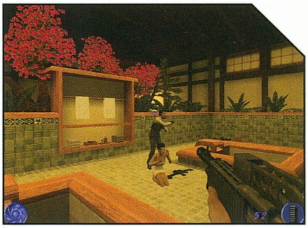
Az idáig ismertetett tényeken, eseményeken és programismertetésen kívül persze teret kell engednünk a szubjektivitásnak, és megmondani jól: mi a tesztelő véleménye a programról. Az első indítás után szörnyülködve láttam, hogy a csillogó-villogó beharangozó screenshotok helyett egy amolyan kurtán csúnya kép köszönt vissza rám. Mindehhez vegyük hozzá, hogy egy jó másfél gigás AMD és egy GeForce 3 muzsikált a játék alatt maximumra vett felbontással, úgyhogy nem biztos, hogy a készülékben volt a hiba... A Half Life motor enyhén vett módosítással sem képes sajnos csodákra – amit sokszor meg is fogunk tapasztalni. Félreértés ne essék, nem a grafika – mondjuk ki – csúnyasága volt, ami visszaborzasztott az első pillanatokban, hanem az a plusz, ami a pályatervezők sara volt: ötlettelenség hiányában bedobált fák, bútorok és hangulatelemek díszítették a tereket ahelyett, hogy egy tudatosan összeszerkesztett pályamodell köszön-











tött volna. Sokszor ijesztően kopárul hatott egy-egy folyosó vagy külső tér, és sajnos nem tudtam hová tenni, hogy az amúgy ennek ellenére élvezetes játékmenetet miért pont egy ilyen fontos tényezővel igyekeztek elrontani...

Az élvezetes játékmenet sem jött le első blikkre, hiszen először ezen a téren sem ütköztem másba, mint monotonitásba, ám többedszeri elindítás és többórányi játék után ráéreztem a játék ízére, és a harmadik pályától felfelé már élveztem is a játékot, főleg azt, hogy a feladatokat akár 2-3 módon is meg lehet oldani, ami ugye egy FPS-től már igazán nagy szónak számít! Külön tetszett, hogy néha kiszállhatunk a folytonos belső nézetből, és egyes mozgások végrehajtásakor külső nézetből szemlélhetjük hősünket. Mert amikor az első misszióban felkapaszkodunk a kötélre, a kamion tetejére huppanunk, vagy a fal mellé lapulva lopakodunk, egyrészt nemcsak célszerűbb, hanem sokkal moziszerűbb – és ezáltal élvezetesebb, ha kívülről láthatjuk az eseményeket. A pályák amúgy végigkalauzolnak minket az egész Földgolyóbison, hiszen a 10 pálya során bepillantást nyerhetünk Ausztria, Korea, Kuba úgymond kultúrájába, amit egyrészről remekül oldottak meg a designerek, hiszen minden pályáról lesütnek az adott országra jellemző sajátos jegyek, ámbátor sokat csúfítanak a képen a már fentebb pedzegetett értelmetlen kopár foltok, illetve sivár területek.

A pályák végén összesítő képernyőt kapunk teljesítményünkről, mely meglepően sokrétű és mélységű információkkal szolgál teljesítményünkről. A program figyeli az úgynevezett Bond mozgások, azaz a meglepőbbnél is formabontóbb nyaktörő mutatványok végrehajtását a pályákon, melyre nagy általánosságban jó, ha kétszer lesz lehetőségünk 1 misszió alatt, valamint olyanokat, hogy az ellenségeket mind megöltük-e, vagy csak kikerültük őket. Természetesen az elegánsabb megoldás az ellenfelek kicselezése és életben hagyása, ám néha ez igencsak izzasztó feladat lesz – persze a jutalom nem marad el, ponthegyek ütik markunkat. A statisztikai képernyőn nyomon követhetjük továbbá a ráfordított időt és a megtalált tikos helyek számát, ami mind-mind adott limithez van szabva, és csak sokadszori újrajátszásnál lehet rá esélyünk, hogy minden zugot és beépített kis csalafintaságot észrevegyünk, kitapasztaljunk a programban. Végeredményként egy összpontszámot, valamint egy medaliont kapunk, mely (jobb esetben) igazi Bondságunkról tanúskodik...

A bebarangolható terek nem igazán mondhatóak kicsinek, néha egész meglepő mélységekig elkalandozhatunk egy-egy szobarengetegben vagy külső téren. Az apró, beépített rejtvények felgöngyölítése vagy titkos szobák megtalálása nagyon ki tudja tolni a játékélmény értékét, hogy a zenéről ne is beszéljek: ez az egyetlen olyan momentuma tudott lenni a játéknak, amibe nem tudok belekötni. Több dallam is váltakozik a missziók alatt, éppen annak függvényében, hogy milyen szintű akció folyik a képernyőn. Kevésbé akcióközeli tevékenységünk alatt csak lágyan muzsikálnak a filmadaptációból is ismerős zenei betétek, ám ha belehúzunk illetve veszélybe kerülünk, rögtön az adrenalinunkhoz igazított bejátszásokra számíthatunk. Minden pálya tartalmaz gondolkodtató és kevésbé gondolkodtató feladatokat, ami kevésbé virágnyelven kábé annyit tesz, hogy van, amikor ajtókhoz tartozó biztonsági rendszerek kiiktatását kell elvégeznünk, van amikor pedig „csupán” egy raktárnyi kommandóst kell hűvösre tennünk. Interakció, mint olyan létezik több karakterrel is, hiszen nincsen Bond játék Bond-nő nélkül, és hát szeretett főnökünk is nyomja az utasításokat a fülünkbe néha – így a TAB billentyű lenyomása után folyamatosan nyomon követhetjük azokat a tippeket és mondatokat, amiket felénk küldenek a velünk lévő szereplők.

Nagy hiány, hogy a létező összes konzolra is elkészített Nightfire verzió tartalmaz egy autós üldözési jelenetet, amit érthetetlen okoknál fogva a PC-s verzióból úgy tüntettek el, hogy írmagját sem találhatjuk meg benne. Ennek ellenére és éppen ezért talán elgondolkozhatunk, hogy az amúgy jó közepesnek ható játék miért tűnik úgy, hogy sokkal több kihozható lett volna belőle, ha kicsit jobban odafigyelnek, illetve ha olyan ötletekkel tűzdelték volna tele, ami manapság egyre inkább kihalófélben van a játékpiac amúgy is túltelített kínálatából. Persze aggódni túlzottan nem kell, az Electronic Arts, ha intelligenciával nem is, de erővel túldobta gyermekét ezeken a problémákon, és James Bond nevével fémjelezve olyan akciójátékot készített, mely hangulatos elemekkel próbálja vásárlásra csábítani az igen kedves vásárlókat. A demo alapján eldönthető, hogy erre bárkinek milyen ingerenciája is lesz az elkövetkezőkben, a magam részéről az alább figyelő százalékértékkel igyekszem hozzájárulni a döntéshez – halkan hozzátéve, hogy az időzítés sokat segíthet, főleg úgy, hogy már mindenki végigjátszhatta az Unreal Tournament 2003-at, illetve a NOLF második részét. Ez kérem szépen üzletpolitika, még ha maga a játék „csak” 84 % is...

Bagó Péter

84%

grafika	18/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	8/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII400, 64 MB, 600 MB HDD

ARENA

No One Lives Forever 2 ....98%
Half Life 99%

PLATOON

Fejlesztő: Digital Reality **Kiadó:** Monte Cristo **Web:** www.digitalreality.hu

Oliver Stone bácsi szereti kicsit felborzolni az emberek idegeit. Szeret polgárt pukkasztani, görbe tükröt állítani és emberi sorsokat drámatikus ábrázolással elénk tárni. Mert Oliver Stone bácsi egy kimondottan rutinos – és általam is igen kedvelt – filmrendező, akinek nemcsak szakmai tudása, hanem az a tudományosan megfogalmazhatatlan xx is a kezében van, melyet úgy hívhatunk: érzék. A megboldogult TV3-as időszakból emlékezhetünk az általa rendezett Született Gyilkosok c. filmre, mely azon kívül, hogy majdnem mindenkinél a meg nem értés, szörnyülködés, és elborzadás jeleit váltotta ki, még egy csúnya bírságot is rótt a már nem létező TV-s társaság nyakába az ORTT által a túlzott erőszak fő műsoridőben való vetítése miatt...

Azonban nem szeretnénk túlragozni a dolgokat, úgyhogy térjünk rá máris Stone egy másik filmjére, az 1986-ban bemutatott Szakaszra, vagy eredeti nevén a Platoonra. Az Oscar-díjas film az amerikai hadsereg egy szakaszának életét követi végig a Vietnámi háború ideje alatt, annak fizikai és szellemi megpróbáltatásaival együtt, mely annyira megihlette a hazai Digital Reality csapatát, hogy a Monte Cristo kiadásában heveny háromnegyed év alatt összeforrasztották ezt a remek stratégiai játékot. Ahhoz, hogy a játék felvehesse a film címét, illetve abból részleteket, eseményeket használhasson fel, szükség volt a jogokat birtokló MGM (Metro Goldwin Mayer) beleegyezésére, melyet példátlan gyorsasággal és egyértelműséggel adtak meg, miután látták a játék egy korai változatát. Ez azonban nem azt jelenti, hogy a film történésein alapul majd a játék, csupán azt, hogy a helyszínek, az időpontok és néhány felhasznált esemény lett megegyező a szélesvásznú változattal...

A történetet nem is kellett túlbonyolítani, hiszen adva vagyon őrmesterünk és szakaszparancsnokunk, kivel végigharcolhatjuk majd a 12 küldetést, és aki körül zajlani fognak az események. Köszönhetően a komplett magyar fejlesztésnek a játék kishazánkban teljes magyar nyelvezettel kerül a boltokba, így nem kis megkönnyebbülés az angolul nem tudóknak, hogy minden egyes szög magyarul beszél, illetve emiatt nem fordulhatnak majd elő az oly gyakori feladat-megnemértési gondok. Számomra nem kis meglepetéssel szolgált a szinkron minősége, főleg amikor olyan hangok köszöntek vissza – mind a narrálásban, mind a játék során –, mint Lux Ádám, Sörös Sándor vagy Görög László. És ez csak egy kiragadott kis szösszenet volt a számos híres színészből, akik hangjukat kölcsönözték a játékhoz. A Platoon nyitó animációja után a főmenü jelentkezik be, ahol a szokásosnak mondható opciók fogadnak: Hadjárat indítása, egy már lejátszott küldetés újra-felelevenítése, multiplayer játék kezdése, gyakorlás, beállítások menü (nehézségi szint és a felbontás átállítása a legfontosabb tennivalónk első indítás után, azt hiszem...), és stáblista. Érdemesnek találom nem fejest ugrani a mélyvízbe rögvest, a gyakorlás opció választásával amolyan tutorialként ismerkedjünk a kezeléssel, a hőseinkkel, és a képernyőn elszórt elemekkel.

Nézzük is át gyorsan, milyen lehetőségeink akadnak majd a játékban. Amióta Peter Molyneux Black & White című programját letette az asztalra, azóta igen szeretettel alkalmazzák a programozók az abban látott kezelési módszert – ami valljuk meg nem szégyen –, hiszen jobbat és egyértelműbbet még nem találtak ki. Főleg egy olyan 3D-s játékhoz, mint jelen esetben is ez a Platoon – egy olyan teljes mozgásszabadsághoz, ahol szükségünk lehet arra, hogy egy adott szituációt bármilyen szögből, gyorsan és egyértelműen elérjünk. Mindössze tehát egy CTRL gombot kell nyomva tartanunk, és az egér megfelelő irányba történő mozgatásával mozoghatunk vízszintes irányban a tér 360 fokán. Plusz ehhez jön az Y tengelyen történő szögmegdöntés, avagy a nézet pályára történő fókuszálásának szöge. Ezek után az egységek irányítása már karikacsapásként működtethető: bal gomb az egységek kijelölése (kijelölőnégyzet húzása természetesen megengedett), mely történhet az egységeken történő konkrét rákattintással, illetőlegesen a képernyő jobb felső sarkában látható sziluett kiválasztásával. Természetesen több egység is vezérelhető egyszerre, melyeknek háromféle módozatban ha-tározhatjuk meg a mozgását: gyaloglás, futás, kúszás. Embereink két fontos érték alapján tagozódnak: energia és erőnlét. Az első egyértelműen az egészségügyi mibenlétünket mutatja – ez sérülés (aknára lépés, ellenséges támadás) során csökkenhet, melynek 2 nyoma is lesz: az egység körül lévő kijelölő körben 3 szintű színcsík, illetve a képernyő alján lévő statisztikai ablak, melyben egy kis

diagram mutatja, mennyire súlyos az állapot. Ha az adott küldetésben szerepet kapott egy orvos, akkor ez a probléma könnyen „orvosolható", hiszen szanitécünk képes maximális értékre feltornázni lerobbant állományainkat, azonban ez lesz a ritkább kivétel – sajnos a legtöbb küldetést ilyen beépített könnyítések nélkül kell végigjátszanunk. A fáradtsági mutató ennél jóval egyszerűbb módon rekreálható. Az erőltetett menetben (futás, kúszás) végrehajtott feladatok huzamosabb ideig történő alkalmazása természetesen egy idő után fáradáshoz vezet – ilyenkor embereinknek pihenésre van szüksége, hogy regenerálódhassanak. Irányítható egységek amúgy szép számmal lesznek a gépfegyveres alakulatoktól kezdve a mesterlövészeken át, az utászokon keresztül a szanitécekig – sőt, a játék vége felé csapatszállító járművek is jelen lesznek majd, az egyszemélyes kommandós missziókról már nem is beszélve...

Komoly dilemma volt tesztelés közben, hogy milyen százalékértéket is kapjon a végértékelésnél a Platoon, hiszen alapjaiban véve egy remek játékról van szó. És most ezt nem csak azért mondom, mert magyar, és fényezzük nem kis önbecsülésünket, hanem azok miatt az apró, ám igazán mély – és főleg: intelligens – megoldások miatt, amik a program sava-borsát adják. A 12 küldetés alatt (ami első körben kevésnek tűnt számomra, aztán az első pályán már megértettem, nem is annyira kevés...) igencsak megizzasztják az embert a feladatok, hiszen ez nem egy „építsünk ki bázist – rohanjuk le az ellenfelet 35 egységgel" típusú játék: itt kérem szépen osonni, settenkedni, taktikázni és gondolkodni kell. Nem mindegy, hogy melyik egységünket milyen formációban (merthogy embereink helyét is egyenként szabhatjuk személyre egy kötelékben, a kémkedő, lopakodó, támadó felállás beállításáról már nem is szólva) küldjük az ismeretlen területek felé, hiszen nem tudhatjuk, melyik bokorból vagy fa mögül kukucskál ránk egy Vietkong. A program mélységét tökéletesen jelképezi az az irányítási rendszer, mely minden egyes tereptárgyat klikkelhetővé tesz, azaz legyen az bokor, fa, út, nyílt terep – bármelyikről információt kaphatunk és bármelyiket fel is használhatjuk. Hiszen a játék lényegi része a terepek megfelelő kihasználásában rejlik majd. Egy dzsungeles rész például nem csak, hogy elrejt az ellenséges erők elől, hanem 50%-kal több védettséget nyújt a sima útszakaszoknál. Természetesen ez fordítva is igaz, így ha az ellenfél bújik meg védett helyeken, az olyan, mintha nekik annyival több, esetünkben: másfélszer annyi energiájuk lenne.
A látótávolság szintúgy kulcsfontosságú információ a karaktereink számára, hiszen nem mindegy, milyen messzire látnak el, milyen távolból vehetik észre először az ellenséges alakulatokat. Ilyenformán tehát nem csak díszítőelemként szerepelnek a domborulatok, hegyek, illetve völgyek a játékban – ezek komoly taktikai fegyverként kell, hogy szerepeljenek terveinkben.

Hogy mégis miért nem kap a játék sokkal nagyobb osztályzatot, azt egy igen egyszerű elmélettel tudnám alátámasztani, mely arról tanúskodik, hogy a Monte Cristo management részének igenis van még mit tanulnia. Az amerikai játékoknak egy előnyük van az európaiakhoz képest: ez pedig az a profizmus, ami a körítést illeti. Nem csak a reklámkampány, hanem főleg inkább a játék interface-ébe ölt idő és ötletek, illetve megvalósítások az, amiben lenyomnak mindenkit, még abban az esetben is, ha a játékuk egy kalap kolbászt nem ér. Jelen esetben tehát a Platoon legnagyobb hibáját a kiadó öttettelenségében találom, és abban, hogy a játék alsó képernyője nem tündököl méltó megjelenítésben. Mindezek ellenére azonban csak és kizárólag pozitív hangnemben nyilatkozhatok a fejlesztésről. A grafika csodálatos, főleg az tetszett, hogy missziónként más és más tereptárgyak és grafikai megoldások köszöntek vissza – azaz vették rá a fáradtságot, és változatossá tették a játékmenetet – ami a végrehajtandó feladatokban is megmutatkozott, hogy a zenéket már ne is említsem. Ahogyan a megjelenítést is a Haegemonia parányit módosított Walker motorja hajtja, úgy a háttérben szóló fantasztikus dallamokat is a már jól ismert BAFTA- (Brit Film Akadémia) -díjas zeneszerzők rittyentették az akciók alá – melyek csakúgy, mint a szintén e hónapban megjelent űrstratégiánál változnak annak függvényében, hogy mennyire lágy vagy kemény a képernyőn látható történés. Egyszóval a stílus kedvelőinek mostanában igencsak kellemes perceket okozhat, ha beruháznak erre a páratlan remekműre, mely, ha tökéletesnek nem is tökéletes, de mindenképpen nyújtja azt, amit bármely más külföldi fejlesztésű programtól elvárhatunk.

Bagó Péter

89%

grafika	22/25
zene/hang	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás **[demo]**

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 600, 256 MB RAM, 32 MB RAM videokártya

ARÉNA
Robin Hood: The Legend of Sherwood....92%
Commandos....95%

ANOTHER WAR

Fejlesztő: Mirage Interactive **Kiadó:** Cenega **Web:** www.anotherwar.com

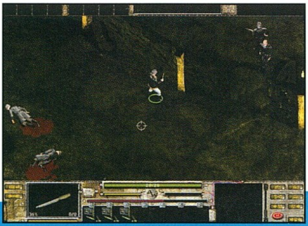
Nyomul a Közép-Kelet! Nem kis kajánsággal állapíthatjuk meg, hogy kis hazánk nagynevű csapataival az élen a Közép-Keleti régió felzárkózni látszik a Nyugathoz játékprogramok készítése terén. A volt baráti országok digitális boszorkánykonyháiban egyre másra tűnnek fel értékes és ígéretes portékák. Elég csak a közelmúltra visszatekinteni: az Imperium Galactica II hódított az űrstratégák között, de tarolt a Bohemia Interactive azóta már kiegészítő lemezt is megélt klasszikusa, az Operation Flashpoint csakúgy, mint Serious Sam barátunk. Nem csoda, hogy nagy kíváncsisággal vártam a Mirage Interactive készülő új játékát, az Another Wart. II. Világháborús környezetben játszódó RPG, ráadásul misztikus körítéssel és fejlett csatarendszerrel, kellhet ennél is több? Nos, igen...

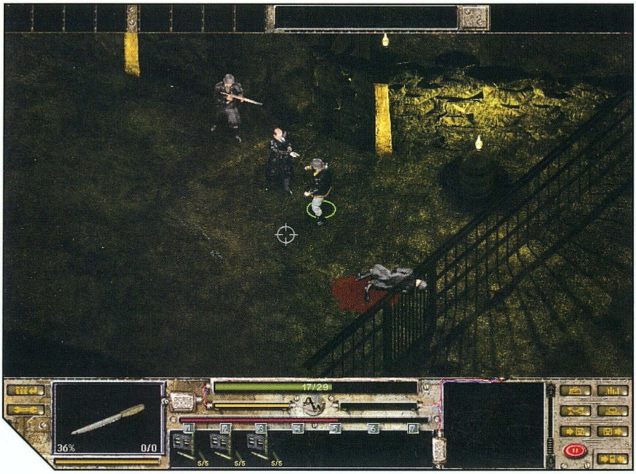
A Cenega kiadó a cseh Bohemia Interactive és a lengyel IM Group fúziójából nőtte ki magát hála a DGB Osteuropa Holdig GmbH és partnerei (többek közt a Deutsche Bank és a Mitsubishi Corporation) hathatós támogatásának. Közel 10 millió eurós tőkével előkelő helyet foglal el térségünkben, semmi akadálya nincs tehát játék-offenzívának. Mégis, ami az Another War indításakor szinte mellbe vágja a gyanútlan játékost, az a bosszantóan igénytelen design. Nekem a megboldogult C-64-es demopartik jutnak róla az eszembe, ahol kényszeredett mosollyal bíztattuk a rettenetesnél is rettenetesebb grafikus alkotások elkövetőit. Esetünkben a főmenü körítéseként egy pár golyószóró, egy méreggel telt üveg, birodalmi iratok és színes kábelek hátborzongató csendéletét kapjuk, amin cseppet sem javít a képernyő tetején vibráló Another War logo. Első megrázkódtatásomban rögtön az Options-re kattintottam, hogy javítsak a felbontáson és a színmélységen. Újabb meglepetés ért, a program olyannyira sziklaszilárdan ragaszkodik a 800x600-as bontáshoz, hogy lehetőséget sem kínál megváltoztatására. Be kell érnünk egy egyszerű gamma tolókával, a beszéd, a zaj és a zene hangerejének változtatásával, továbbá egy-két kapcsolóval, utóbbiakkal a játék vérességét, a takarásban levő tárgyak megjeleníthetőségét és a beszédet lehet ki-be kapcsolni. Ugyanitt választható illetve tiltható le a kezdő játékosok eredményesebb csatáit elősegítő ún. „lazy mode". Bekapcsolt állapotában az Enter megnyomására főhősünk megtámadja legközelebbi ellenfelét, és a gép maga le is vezényli a harcot. Lámának hangzik, de nem lebecsülendő kapcsoló, láttam én csata közben habzó szájú Kredencet...

A játék indítása az RPG-k hagyományai szerint zajlik: kasztot (pontosabban embertípust) választunk, szétszórjuk a játék nagyvonalúan kiosztott 4 pontját tulajdonságaink között, továbbá azonnali hatállyal kicseréljük főhősünk nevét bármire a zengzetes Zygmund-ról.

Háromfajta karakter áll rendelkezésünkre: az intellektuális, az erőcsávó és a tolvaj. Mindegyiknek vannak a pozitív és negatív jellemzői, melyekkel valamelyest befolyásolni is képesek a történet menetét, a fanatikusabbak tehát a játékot akár többször is végigküzdhetik.

A játék előzményei dióhéjban: kétségbeesett üzenetet kapunk régi cimboránktól, Pierre-től, aki egy elzárt kis francia faluba, Annacy-ba hív bennünket egy rendkívül rejtélyes ügyben. Pierre, a műgyűjtő az utóbbi időben szépen megszedte magát, köszönhetően mindezt annak, hogy nem igazán válogatja meg kuncsaftjait. Megfelelő javadalmazás ellenében a hosszú bőrkabátos, kerek szemüveges és fölöttébb katonásan viselkedő ügyfelektől sem zárkózott el. Itt kezdődtek a bajok. Eleinte csak régi érméket és kopott fegyvereket becsült fel megbízója számára, csupa ki tudja honnan származó értéktelen kacatot, mígnem egy nap nagyon is ismerős, ritka pénzérme került hozzá. Jól ismerte a tulajdonosát, a tárgyaihoz köztudottan erősen ragaszkodó, náciellenes öreg zsidó ékszerészt. Pierre ekkor eszmélt rá, hogy eddigi jólétét javarészt a Harmadik Birodalom finanszírozta. Nem sokkal ezután egy fura könyvet bíztak rá, melyben ismeretlen nyelven írt szövegen túl egy térkép is rejtőzött. Barátunk egy magára valamit is adó régiségkereskedőnek megfelelően otthon volt a nyelvészetben és a kódfejtésben, így nem csoda, hogy némi túlóra árán olyan ismeretek birtokába jutott, amit esze ágában sem



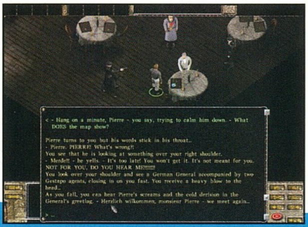


volt megosztani horogkeresztes jóakaróival. A térkép egy ásatás pontos helyét mutatta, ahol olyan nagy horderejű dolog rejtőzik, aminek semmiféleképpen nem szabad, hogy rossz kezekbe kerüljön. A mi feladatunk mindezek tükrében az, hogy régi barátunkat a náci hírszerzők elől biztos helyre menekítsük, és megfejtsük a titkot.

Ez a kis bevezető történet már magából a játékból derül ki, melybe egy rövid és erősen felejthető animációt követve kerülünk. A program a jól bevált „izometrikus rajzolt háttér előtt renderelt szereplő" stílusban készült, a grafikusok igyekezete meglátszik rajta, de csínján bántak a műfajban manapság már előszeretettel használt dinamikus, színes fényekkel és egyéb DirectX-es nyalánkságokkal, ezáltal olyan érzés életlehet a játékosban, mintha visszarepült volna az időben néhány esztendőt valahova a Diablo korába. A hang – bár DirectX 8.1-es képességeit külön kiemelték a fejlesztők – némi visszhangot leszámítva semmi különlegeset nem mutat fel, a zörejek, hang- és beszédhatások azonban jó minőségűek. A zene kellemes, bár nem mindenhol van jelen, sok helyen be kell érnünk a környezet zajaival. A játékképernyő felépítése klasszikus hármas tagolódású: felül a speciális képességek ikonjai, középen a játéktér, alul pedig az infó panel. Itt többek közt egészségünk, tapasztalati szintünk és az épp használatban levő fegyverünk állapota követhető nyomon, de ugyanitt található a program általános kommunikációs ablaka, a mentés/töltés, a térkép és az inventory gomb. A főbb funkciók, övünkön elhelyezett tárgyaink és speciális képességeink kényelmesen vezérelhetőek billentyűzetről is. A szereplők eltérő teherbírásúak, így az inventory-k mérete is eltérő. Érdemes körültekintően és helytakarékosan pakolni bennük már csak azért is, mert a játék számtalan jópofa ám használhatatlan tárgyat vonultat fel. Hőseink az inventory ablakban kényelmes drag 'n' drop módszerrel öltöztethetőek, fegyverezhetőek fel, minden nálunk levő tárgyról részletes információ kérhető le a jobb egérgomb segítségével. A statisztika ablak rengeteg aspektusból (erő, agilitás, állóképesség, karizma, sebesség, szerencse és fegyverismeret) mutatja szereplőnk állapotát, de szintlépésnél ugyanitt lehet jutalompontjainkat képességeink további javítására fordítani.

Az Another War irányítása egyszerű, bal egérgombbal navigálhatjuk hősünket (valamint szórakoztatóan szarkasztikus megjegyzéseket nyerhetünk segítségével tárgyakról és személyekről), a jobb egérgomb pedig az akcióért felel. Akción értjük a párbeszédeket szereplők között, a harcot, konkrét feladatok elvégzését egy adott személyen vagy tárgyon (amennyiben az adott művelethez szükséges tárgy a birtokunkban van, jobb klikkre a program automatikusan felhasználja azt), de ide tartozik a tárgy vagy személy részletes ismertetése is. Ha már itt tartunk, meg kell említenem, hogy RPG-hez képest szokatlanul bő lére lett eresztve a játék szövegkönyve, már-már a hajdan volt szöveges kalandprogramokéival vetekszik, az angol nyelvet megfelelő szinten művelők kellemes olvasmányra lelhetnek benne, tele poénos beszólással, leírással s mindezt misztikus köntösben. Némileg homályosítja értékét, hogy ha valaki véletlenül kattint rá egy tárgyra vagy személyre, a felpattanó interaktív szövegablakból nem lehet egyszerűen kiugrani, végig kell lépegetni a lehetséges válaszokon. Zavaró tulajdonságként róható még fel a játéknak, hogy hősünk amint fegyvert ragad a kezébe, átmeneti amnézia jeleit kezdi mutatni, és nem hajlandó tudomást venni az egyéb nála leledző tárgyakról. Bosszantó például, hogy el kell rakni a fegyvert ahhoz, hogy a kulccsal kinyissunk egy ajtót.

Összességében szórakoztató, gondosan megírt játékot ismertem meg az Another War-ban, kicsit régimódi grafikával, gyengécske design-nal, de jó hangulattal. Mire e sorok nyomdába kerülnek, már a polcokon lesz a végleges változat 4 cd-nyi terjedelemben, amiből az utolsó csak a beszédé. Ha a körítésen kicsit finomít a cég, és hajlandó lesz a Diablo2-höz hasonlóan lemondani az alacsony felbontásról, egész ütős kis RPG kerekedhet ki ebből a játékból. Ha nem, akkor fogjuk fel mint pillanatnyi megtorpanást a Közép-Kelet diadalmenetében.



Beton

73%

grafika	20/25
zene/hang	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII400, 64 MB, 600 MB HDD

ARENA

Fallout 2	96%
Jagged Alliance 2	95%

PROJECT NOMADS

Fejlesztő: Radon Labs **Kiadó:** CDV **Web:** www.project-nomads.com

Nehéz manapság forradalmian új játékot bemutatni, amely jelentősen különbözik az utóbbi 4-5 évben megjelent anyagoktól. A hatalmas dömping, ami napjainkat jellemzi, arra kényszeríti a fejlesztőcsapatok egy részét, hogy megpróbáljanak afféle hibrid játékokat létrehozni, amelyek több különböző stílus jegyeit egyesítik – gondoljunk csak a kaland-stratégiákra vagy az akció-szerepjátékokra. Egyre gyakoribb, hogy olyan programokkal találkozunk, amelyekről első ránézésre az egyszerű halandó el se tudja dönteni, hogy melyik kategóriába tartozik. Bár ez a módszer ígéretes útnak látszik, nem feltétlenül eredményez jó programot – ugyanis ha nem sikerül jó arányban elegyíteni a különféle összetevőket, vagy egymástól nagyon különböző stílusokat próbál ötvözni, akkor az eredmény egy „életképtelen" játék lesz, amely nehezen tud sikert aratni a játékos kedvű emberek között.

Nos, a Project Nomads készítői is ezt az utat választották, és némi játék után több ismert és kevésbé ismert program jellegzetességeit véltem felfedezni. Első közelítésben jelen cikkünk tárgya egy 1998-ban megjelent program, a nem túlságosan nagy sikert arató Stratosphere nevű játékra emlékeztet. A játékos ugyanis egy olyan világba kerül, ahol a járművek lényegében nagyméretű, felhők közt lebegő sziklák, amelyek különféle épületek felépítésével pusztító hadihajókká alakíthatóak. Léteznek apróbb repülőgépek is, amelyek ránézésre Verne regényeit idézték fel bennem – futurisztikus kétfedelű járgányok ezek, amelyek úgy cikáznak a sziklaerődök körül, mint a Star Wars vadászgépei a csillagrombolók mellett. Ez a környezet végeredményben nem rossz, hiszen mindenképpen egyedi, ami – ha jól kihasználják – lehetőséget ad egy sikeres program létrehozására.

A grafikai megvalósításban és a játékmenet egy részében az alig egy éve megjelent Giants: Citizen Kabuto-ra hasonlít. Időnk egy részét ugyanis – ahhoz hasonlóan – a játék elején kiválasztott főszereplő bőrében kell eltöltenünk (3 személy közül kell eldöntenünk az elején, hogy nekünk ki a szimpatikus), rohangálva a lebegő sziklák hegyes/völgyes/erdős felszínén, miközben puffogtatjuk az esetleg utunkba kerülő ellenséges lényeket. Sőt, a jetpack megszerzésekor batman módjára repkedhetünk is, ízlésünknek megfelelően. Ám ha légi harcra kerül a sor, akkor a jó öreg Battlezone-ban már bevált módon lehetőségünk van beugrálni járműveinkbe, hogy kivehessük részünket a küzdelemből. Kinézetre panaszunk nem lehet, magasabb részletességnél a növényzet, a sziklák és az épületek is pofásra sikeredtek, bár ennek ára van – egy közepes kategóriájú, Geforce 2 MX-szel felszerelt gépen bizony 640*480-nál nagyobb felbontást nem érdemes beállítani, és a részletességet sem tehetjük maximumra.

Végül, de nem utolsó sorban: az annak idején újdonságként megjelenő 3D-s videokártyák képességeinek demonstrálására kihegyezett Incomingról kell még szólni, ugyanis amikor nem rohangálunk, akkor vagy egy vadászgépben, vagy egy ágyúban ülve kell pusztítanunk az ellent, pont úgy, mint abban a játékban.

Ha a felsorolt játékok alapján kellene meghatároznunk a Project Nomads stílusát, akkor egy stratégia-kaland-akció kategóriába kerülne, de sajnos azt kell mondanom, hogy miután lefosztjuk a körítést, a végeredmény egy szimpla lövöldözős játék lesz. Nézzük csak, miért.

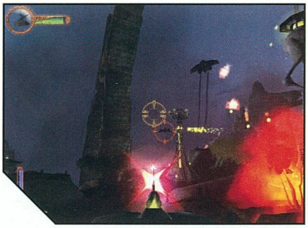
Elsőként a történetet vegyük nagyító alá. Az alapsztori szerint társainkat elrabolták, és a mi feladatunk, hogy kiszabadítsuk őket. Ehhez küldetéseket kell teljesítenünk, amelyekben az esetek 90%-ában fő cél a pályán lévő összes ellenség megsemmisítése (a már említett Incoming stílusában), esetleg bizonyos tárgyak összegyűjtése. Nagyon ritka az, amikor a lövöldözésen kívül más dolgunk is van. Amellett, hogy a küldetések előre megadott sorrendben következnek, és a legkisebb lehetőségünk sincs a történet befolyásolására, még a pályákon belül is kötve vagyunk egy fix útvonalhoz. Például amikor sziklaerődünk parancsnokaként kell tevékenykednünk, akkor maximum annyi beleszólásunk van „hajónk" mozgásába, hogy a hajtóműépülethez rohangálva elindíthatjuk és megállíthatjuk azt. Kormányzásra lehetőségünk nincs, az előre megadott waypointok mentén kell végigmennünk. Kalandelem végeredményben annyi van a játékban, mint bármely más átlagos programban, ahol a készítők legalább egy fél órát szántak a kerettörténet kitalálására.

A játék stratégiai része elméletileg abból ered, hogy lehetőségünk van építkezni sziklánkon. Ahogy haladunk előre a történetben, egyre több épület – amelyeket a program artifactnak nevez – áll majd a rendelkezésünkre. Sajnos sok jelentősége nincsen annak, hogy mit hova rakunk, és lehetőségeinket már eleve korlátozták azzal, hogy amikor építkezni akarunk, csak azt választhatjuk ki, hogy a rendelkezésre álló néhány hely közül melyikre tehetjük le az adott objektumot. Mivel lényegében tökmindegy, hogy mit hova telepítünk, a stratégiázás helyett inkább egy puzzle lesz az egészből. Ha egy épület megsérül, odarohanva megjavíthatjuk, de akkor sincs nagy gond, ha netalántán megsemmisül. Ilyenkor visszaváltozik artifacttá, amit bármikor újból letehetünk, ha van elegendő energiánk – ami viszont a 2. küldetésben megkapott generátorból folyamatosan csordogál. Bár kezdetben izgalmasnak látszik az építkezés, később kiderül, hogy ez is csak egy külső máz – kikerülni nem lehet, de rosszul csinálni sem, mert minimálisak a variációs lehetőségek.

Miután kiderült, hogy se kaland, se stratégia, marad az akció. Itt legalább azt el lehet mondani, hogy megpróbálták változatossá tenni azáltal, hogy 3 féle módban nyomulhatunk. Már volt szó róla, hogy – bizonyos fokig szabadon választva – vagy beülünk egy ágyútoronyba, vagy repülőgépekkel lődözünk, vagy pedig Lara Croftként rohangálunk. Azonban ennél több változatosságra ne számítsunk. Például emberként rohangálva mindössze kettő egész fegyver áll rendelkezésünkre: a támadó varázslatnak titulált tűzgolyószerű lövés és az időzített bomba. Feltűnt, hogy az ellenfelek eltalálásához még pontosan célozni sem kell, elég csak nagyjából ráállni a célkereszttel, és a lövedék jó célkövető módjára viselkedik. Mondanom sem kell, hogy ez mennyire lerontja a játékélményt. Aztán amikor megjelennek az automatizált ágyútornyok, még egyszerűbbé válik a dolgunk. Ehhez még hozzá kell tennem, hogy az ellenfelek AI-ja sem sikerült igazán fényesre. Még csíráiban sem találkozhatunk taktikázással, az ellen csak jön egyenesen, és megpróbál legázolni. Nem egyszer az is előfordul, hogy a repülők kamikaze módra beleszállnak a különféle akadályokba, így könnyítve meg feladatunkat. Persze az is lehet, hogy ez szándékos, és a készítők azt akarták megmutatni, hogy a másik gépben is pilóta ül...

Így a vége felé, gondolom, nem kell különösen kihangsúlyoznom, miért nem vagyok elragadtatva a Project Nomadstól. Semmitmondó történet, unalmas, monoton és ötlettelen küldetések jellemzik a játékot, ami még elkeserítőbb akkor, ha figyelembe vesszük, hogy azok a programok, ahonnan az ötletek származnak, igen színvonalas, és elég kellemes darabok voltak a maguk idejében. A lehetőség tehát adott volt, hogy egy jó program jöjjön létre, ha a készítők nemcsak dekorációként raktak volna bele stratégiai és kalandelemeket, hanem ténylegesen lenne is szerepük. Az első pár küldetés – amikor megismerjük a lehetőségeinket – csalóka, mert később kiderül, hogy az egész csak egy színes léggömb, ami hamar elveszíti varázsát.

SzabFer



66%

grafika	20/25
zene/hang	10/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	8/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 450 Mhz, 64 MB Ram, 770 MB HDD

ARENA

Incoming	70%
Stratosphere	63%
Giants: Citizen Kabuto	91%

STAR TREK: STARFLEET COMMAND III

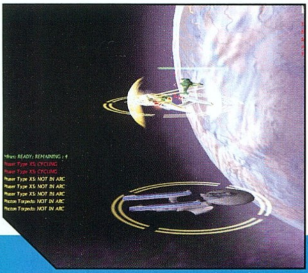
Fejlesztő: Taldren **Kiadó:** Activision **Web:** www.sfc3files.com

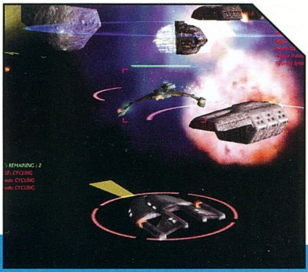
Közel negyven éve, hogy Gene Rodenberry megálmodott egy fantasztikus világot, amely, mint a tóba hajított kavics nyomán fellépő hullám, egyre csak gyűrűzik, ékes bizonyítékául annak, hogy a jövő nemcsak az amnéziába és a családi feltámadásokba torkolló brazil szappanoperáké. A mozikba hamarosan megérkezik a Nemezis (hallottátok, Janeway már admirális), addig is aperitifnek a Taldrenhez nőtt sorozat legújabb gyöngyszemét vehetjük magunkhoz, amelyben a Bridge Commander után a külső szemszögből parádézó csillaghajók gigászi küzdelmét vetíti elő a megszokott föderációs–klingon–romulán trió...

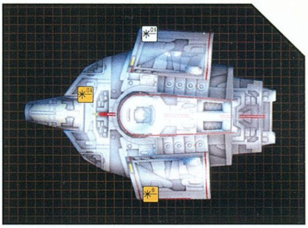
Már az első pillanatban tudtam, hogy a klingon harci virtus és a romulán ármány nem férkőzhetett egerem bizalmába mindama gyönyörökig, amit egy Sovereign osztályú csatacirkáló kínálhat. Ám, mielőtt a csillagködök homályába repesztene a karrieréhes Commander Tika, a Csillagflotta Akadémiáját megvillantó tutorial menüpontot kellett kezelésbe vennem, hogy Patrick Stewart hatásos instrukcióival gazdagodva egyáltalán be tudjam röccenteni a fegyverrendszereket. A megfiatalodott kezelőfelület gyanúsan barátságosnak tűnt, a négyoldalú pajzsszerkezetnél aztán felszisszentem – ne tegyétek ezt velem, ugyan már fiúk, hová lettek az előző epizódok elrettentő példaként számon tartott buktatói? –, végül aztán „muszájból" megadtam magam a felhőtlen élvezetnek. A letisztult irányítás mellett a játék alapja és célja még mindig a flottaterelgetés 3D-ben, amiből szokás szerint a magassági kormányt el lehet felejteni, hisz a hajók tulajdonképpen egyetlen síkon manővereznek. A látványnál az egymást keresztező hajók kivételével tényleg léptek egy generációt, a kitatarozott csillagködök között terpeszkedő bolygók atmoszférával bővültek, a sorozatból ismerős hajók textúrái is felnőttek a feladathoz, külön kiemelve a pajzsokat fényesítő találatokat, valamint a becsapódások nyomán szivárgó plazmát.

Bár első szemhunyásra úgy tűnt, a Voyager hazaérkezése és a nemsokára debütáló ST mozi, a Nemezis előtt játszódó történet űr-randijain a fegyvereké lesz a döntő szerep, mégis sikerült a fejlesztőknek beleszőni néhány elemet a Rodenberry-s hagyományokból – olyanokat, ahol a szájtépés a fézersorozatok előtt van. A kommunikációs rendszer hibája, egy tévesen leadott azonosító kód vetítette elő azt a szituációt, amelyben egy föderációs hajó enyhén paranoid kapitányát az impulzushajtómű blokkolásával lehetett csak észhez téríteni. Az ehhez hasonló problémák kezeléséhez és a harci cselekmények fontosabb mozzanatainak értékeléséhez a tiszti állomány igen jó minőségben rögzített beszólásai hathatós segítségnek bizonyultak, ami – figyelembe véve az általánosan jellemző ingerszegény szimulációkat – bizony dicséretes dolog. Kicsit elkanyarodtam a sztoritól, de poéngyilkosság nélkül csupán annyi infót adagolhatok, hogy a TNG univerzumba illeszthető csetepaté a klingon-föderációs szövetség Unity 1 névre keresztelt űrállomása körül kavarog. Az Alfa-kvadráns peremvidékét lefedő új érzékelők érzékeny húrokat pengetnek, ezentúl minden álcázott hajó útvonalát követni tudják, ami egyeseknek nagyon nem tetszik...

A turn-based stratégiák hexás mezőire emlékeztető csillagtérképen az első hajónaplóba diktált üzenet csupán gizda fregattom jelenlétét regisztrálta. A sza-







badjára engedett póráz látszatát keltő lépegetéses rendszerbe az elsődleges küldetések le vannak kódolva – bármerre indulnál, megkerülhetetlenek, ám eközben néhány apróbb mellékszál, mint a bolygók szkennelése vagy fajtársaink kereskedelmi érdekeltségeinek védelme hozhat némi plusz presztízspontot a konyhára. A zsírosabb darabok azonban a történethez kapcsolódnak, és vulkáni legyen a talpán, aki nehezebb fokozaton hideg nyugalommal hallgatja „a pajzs megszűnt", illetve a „lék a 11-es és a 12-es fedélzeten" üzeneteket. Ennek szellemében fogant a három, föderációs teherszállítónak álcázott behatolóval lezajlott románc, ahol a közelharc ünnepélyes temetési jelenetben csúcsosodna ki, ha nem ismernénk a lőtávolság „törvényét", így a „minden kakaót a nehézfegyverekbe" üvöltéssel és a rükvercben eregetett kvantum-torpikkal, esetleg aknarakással karcmentesen átvergődhetünk a feladaton. A klingon delegációt szállító konvoj védelme szintén emlékezetes momentum, mikor már foszló maradványok lebegtek a hideg űr sötétjében, és hátradőlve merengtem saját rátermettségemen, egy ferengi hajó rontott rá aljasul a kulcsfontosságú diplomata teknőjére és feldarabolta. Ismétlés a tudás édes anyukája, ergo másodszor nem hibáztam, de most meg az ostoba kapitány diplomatástul belerongyolt az űrállomásba, így csupán harmadszorra, a transzporter-technológia áldásos közreműködésével sikerült Pickard kedvére tennem... Ám mindeme buktatókon a tisztikar megizmosult, és a három-három rájuk jellemző képességbe alaposan beletornászták magukat, miközben a begyűjtött presztízspontokból a lélekvesztőként induló Norway-osztályból sikerült ütőképes hadihajót varázsolni. Megerősített pajzs, gyorsabban töltődő és hatékonyabb fézersor, az elaggott fotontorpedók helyett kvantum, ám igazán brutálissá a technológiai korlátok miatt soha nem válhatott, így az első adódó alkalommal lecseréltem egy Defiant-ra.

A föderációs technika csúcsát jelentő Sovereign-ig van néhány kellemes lépcsőfok, név szerint Intrepid, Excelsior, Akira, Nebula és Galaxy. A romulán álcázópajzsok védelme alatt is széles kínálat mutatkozik, a népszerű Warbird-től egészen a 10 distruptor és 8 plazmavető brutális tűzereje mögött rejtőzködő Scimilar-ig, akárcsak a klingon dicsőség nemes pillanatait előrevetítő hat hajóosztályban, ahol a Bird of Prey és a faj zászlóshajója, a Negh'Var egyaránt megtalálható. Az űrszekereken tett fejlesztések komolyan behatárolják későbbi taktikánkat, a jobb transzporter egyszerre több matrózt sugározhat át az elfoglaláshoz megközelített bárkára, a minőségi vonósugárral aknára, bolygók oldalára vagy meteoritok kérgére passzírozhatjuk ellenlábasunk erősebb gépét, de gyúrhatunk tűzerőre, nyúlcipőre (gyors impulzushajtómű), sőt térváltásra. Az rpg-szálon történt bekeményítés a legénység cseréjét is megengedi, a hat tiszt személyét érintő adok-veszek műveletnek komoly rabszolgapiaca van minden bázison, és előbb-utóbb rászorulunk, hisz néhányan meghalhatnak, esetleg szeretnénk szorosabb kapcsolatot kiépíteni a kormányos és a kitérő manőverek sikeressége között, vagy csupán több a presztízspénzünk, mint az eszünk. ;-)

A multiplayer támogatottság a frissen debütáló Dynaverse III rendszer tükrében példásnak mondható. A borg gömbökkel, kockákkal kiegészülve a szektorokon végigkísérhető konvojokba és az rpg-szálat erősítő mozzanatokba temetkezik a családsoktól biztonságosan levédett hálózati kód.

Mindent összevetve értékes darabbal gazdagodott a Csillagflotta szimulációja, csupán a Star Trek tipikus problémamegoldásainak hiányán lehet keseregni, azokén, amelyekben a kapitány eltérhetne a hagyományos fegyverzet nyújtotta alternatíváktól, mint transzportálható bombák, kiengedett majd felgyújtott plazma, a vonósugarat kiiktató energiafröccs és még sorolhatnám...

BRUTÁLIS ŰRSZEKEREK

A Sovereign-osztály – gondoljunk csak a Pickard parancsnoksága alatt száguldó USS Enterprise-ra (NCC 1701-E) – a Csillagflotta legerősebb hajója. A Dominion és a Borg fenyegetés ellen épített csúcsmodellben automodulált pajzs és ablatív páncélzat védi a majd 700 méteres törzset. Válaszadásra 14 fézersor (mindegyik a legújabb X+ típusú) áll rendelkezésre, plusz 4 fotontorpedó-kilövő (kettő előre, kettő pedig hátrafelé tüzel) és 4 kvantum indító állás, utóbbinál a deflektortányérra szerelt gyorstüzelő 5 kvantum-torpedót képes kilőni egyetlen másodperc alatt. A klingon flotta büszkesége, a Negh'Var tűzerőben nem marad el mögötte, a két valaha épített legnagyobb distruptor és a 18 kisebb ágyú mellett még 8 fotontorpedó-vető gondoskodik arról, hogy az űrállomásokat könnyedén darabokra szedje ez a góliát. Lassú, nehezen manőverező típus, de a duránium/tritánium dupla hajótest és brutális energiapajzsai kompenzálják a hátrányt.

Tika

86%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 350MHz, 64 MB RAM, 650 MB HDD

ARENA
Battlecruise Millenium ... 78%
Starfleet Command II ... 74%

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Fejlesztő: 2015 Kiadó: Electronic Arts Web: www.mohaa.ea.com

Körülbelül egy éve rögtön két darab, második világháborús játék is napvilágot látott. Időrendileg az első ezek közül a Return to Castle Wolfenstein volt, ami elsősorban a többjátékos módjával hódított, hiszen az egyjátékos mód nem kifejezetten a 2. VH cselekményét erőltette. Így aztán nem kellett félnie a furcsa nevű 2015 fejlesztőcsapatnak az Allied Assault kisebb késése miatt, hiszen ők éppen a változatos háborús helyszíneket gyúrták bele játékukba.

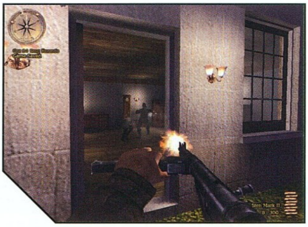
M.O.H.A. ÉS A KONZOL

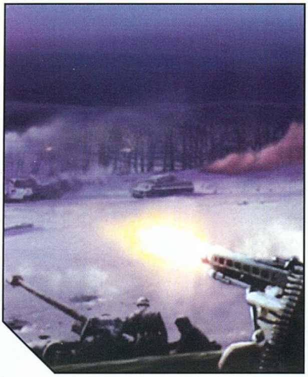
Nem tudom, hogy van-e olyan FPS rajongó, aki legalább egyszer ne játszotta volna végig a már-már klasszikusnak számító alapjátékot, a Medal of Honor: Allied Assaultot. Elsősorban azért, mert még nem találkoztam olyan játékossal, akit ne ejtett volna rabul a változatos színhelyek ötletgazdagsága és profi kivitelezése. Mindemellett a történelmi hűség szoros követése az, ami érdekfeszítővé és egyben egy nagy kihívássá teszi a játékot. A háttérben nincs semmiféle misztikus erő, vagy a világ egyszemélyes megmentése. Nem. Egyszerűen „csak” egy nagyon szoros cselekményvonal, ami eddig csak a filmekben látott környezetbe kalauzol el úgy, hogy mi vagyunk a főszereplők. Ezek összessége teszi a MoH:AA-t az egyik legélvezetesebb játékká, amit eddig láttam. Ezt az élményt azonban most már nem csak a PC-k előtt ülők ismerhetik meg, hiszen az összes nagyobb konzolra már megjelent a Medal of Honor: Frontline (PS2 még a nyáron, Xbox és GC pedig november elején), amely a körülmények adta lehetőségek között hűen követi a már megszokott játékmenetet. Itt-ott kicsit más, kicsit több, de ami a lényeg: a MoH:AA képes volt egy olyan kategóriát létrehozni, amivel mindenki szívesen játszik, üljön bármilyen szerkezet előtt...

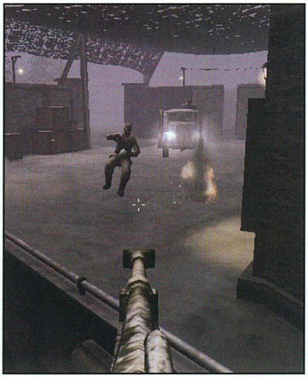
A vita talán azóta is tart, hogy melyik Quake 3 motoros játék a jobb. Az előbb taglalt okok miatt szerintem mind a kettő derekasan megállja a helyét az FPS játékok egyre növekvő csoportjában. Természetesen a siker arra ösztönözte a fejlesztőket, hogy további kalandokat kreáljanak számunkra. A Wolfenstein folytatása, az Enemy Territory egyelőre késésben szenved, így ennek ismertetésével még várnom kell pár hónapot. Azonban a MoH:AA folytatásának, illetve inkább kibővítésének, a Spearheadnek egy review példánya rendelkezésre állt, hogy még a megjelenés előtt szemrevételezhessük. Mielőtt nekiesnénk, töredelmesen be kell, hogy valljam, a Medal of Honor alapművet nem akaródzott végigjátszani a megjelenése óta. Ennek leginkább a Wolf multis elkötelezettségem az oka. Azonban most pótoltam a hiányt és még a Spearheadbe kóstolás előtt végigtoltam, ahogy kell. Tetszett. Mivel valószínűleg én voltam az utolsó, aki most játszotta végig, ezért vettem magamnak a bátorságot, és nagyban támaszkodtam az alapműre. Hiszen feleslegesen lenne ismételgetnem azt, ami már egyszer megjelent ezen újságocska hasábjain.

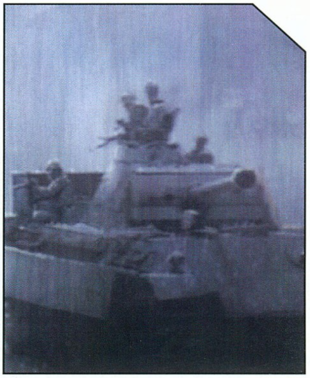
A Medal of Honor: Allied Assault Spearhead egy CD-nyi terjedelemben leledzik, melynek egész tartalmát szépen bemásolja a már felinstallált MoH: AA könyvtárunkba „mainta” néven. (Ehh, vajon minek a könyvtárneve lehet ez? :-) Ha valamit ügyködni akarunk a fájlok között, akkor itt keressük őket. Ezek alapján nyilvánvaló, hogy szükség lesz egy teljes verziójú MoH:AA játékra, valamint még kb. 1 GB helyre, és a v1.11-es patchre is. Ha ez nincs fent, akkor felrakja automatikusan. Ez azért fontos, mivel ekkor az eddigi mentett állásaink az alap játékban nem fognak betöltődni. Ha mindez megvan, mehet pl. a Configure_spearhead.exe elindítása, ami lesz olyan kedves, és beállítja gépecskénknek megfelelően a grafikai dolgokat. Ha már itt tartunk, akkor meg kell említenem, hogy a gépszükséglet egy hangyányival nagyobb, mint eddig volt. Így ne csodálkozzon senki, hogy a kedvenc beállításaival néhol akadozni fog. Ez természetesen a szebb grafika eredménye, de erről később. Egyelőre kattintsunk az indító ikonra, mivel ez is szeparálva lett az alap cucctól. Ami kellemes, hogy nem kell újra konfigolni az irányítást, mert az eddigieket simán átveszi. Hurrá.

Ami elsőre fel fog tűnni, az az, hogy most már az egyes nagyobb küldetések között korabeli videóbejátszásokat csempésztek be a srácok. Ez nekem nagyon tetszett, mert mindig az előttünk álló hadműveletről szóló híradókból szemezgettek. Nagyszerűen fokozzák a hangulatot! De mi ez? Mit csinálunk ismét a D-napon? Hát igen, haladni kell a korral. Az előző rész „Ryan közlegény”-es feldolgozása után nem hagyhatták ki az „Elit Alakulat”-osat









sem. Most lehet, hogy kicsit gonosz voltam, de az ejtőernyős ugrás minden egyes lépése hűen követi a filmet (no meg valószínűleg a valóságot is). Mondanom sem kell, hogy nagyszerű az égbe hasító légvédelmi lövegek és géppuskák látványa, miközben ereszkedünk lefelé. Pontosan át lehet érezni, hogy milyen kiszolgáltatottak voltak a katonák ilyenkor. A továbbiakban gyorsan konstatálhatjuk, hogy fegyverarzenálunk nagyjából ugyanaz, ami eddig volt. Ami nagyszerű újítás, hogy a területen levő nehézfegyvereket, légvédelmi lövegeket és a 88-as Pisztoly Petiket is az ellenfél felé fordíthatjuk. Sőt, néha ez az egyetlen módja a továbbhaladásnak. Külön újdonság, hogy most már a fákat is irthatjuk a nagyobb szerkezetekkel. A későbbiekben kezünkbe kaphatjuk a francia ellenállók kedvencét is, a Sten Mark II-t. Filmekben is sokszor láthattuk ezt a géppisztolyt, melyet az oldalra kimeredő tárról azonnal fel lehet ismerni.

További helyszínek sem tagadják meg a készítők gondos választását, hiszen a történelemben kissé ugorva az Ardennekben lezajlott német áttörési kísérlet (Battle of the Bulge) megakadályozásán munkálkodunk ezerrel. Ezek után pedig Berlin utcáinak megtisztítása és a végső győzelembe való menetelés lesz a feladatunk. A három nagyobb küldetésen belül 3-4-2 arányban találjuk a kisebb részeket, ahogy azt megszokhattuk. A történetek ugyan lazán kapcsolódnak egymáshoz, legalábbis a nagyobb küldetéseket tekintve, egyazon műveleten belül azonban csapatunk tagjainak elvesztése a későbbiekben még megbosszulhatja magát, így általában érdemes elől mennünk, mert így legalább minket lőnek. Parancsnokunk mindent a szánkba rág, majd folyamatosan biztat, így nehéz elvéteni a dolgokat, azonban alap angol szükségeltetik, ahogy az lenni szokott. A problémát csak az út megtalálása jelentheti, mivel néha – az egyébként derékig érő – kerítések rengetegében kell eltalálnunk a célig. Hogy ezeket miért nem lehet átugrani, azt nem tudom. Legalább magasabbra szerkesztették volna őket. Bosszantó! Ennél a résznél kell megemlítenem, hogy a szögesdrót végre sebez is, ha nekimegyünk és nem csak a hátunk idióta vigyorral egybekötött vakargatására szolgál.

Ellenfeleink nem változtak sokat, bár mintha egy fokkal értelmesebbek lennének. De azt hiszem, erre eddig sem volt panasz (na jóóó, egy kicsike :-) A többi játékkal ellentétben itt a tisztek kezelése a fejletlenebb és a közkatonák az okosabbak. Jobban helyezkednek, fedezékbe vonulnak, elfutnak, sőt van pofájuk hátbakerülőset játszani. Ejnye-ejnye. Egy szebb sorozat a fejbe megoldja ezt a problémát is. A mesterlövészek egy kicsit vissza lettek fogva. Szerencsére, mert amikor a semmiből is lő már valaki 95%-os pontossággal, az enyhén géprombolói ingereket kelt. Az még mindig furcsa dolog, hogy a fél erdőn átlátva lőnek minket fejbe. Az öltözetük hűen követi az éghajlati viszonyokat, egyetlen dolog a kissé furcsa tartásuk, mintha besz***tak volna.

Kinézetileg a játék fejlődött, ez kétségtelen, azonban szerintem fejlődhetett volna többet is. Bár már az alap játék sem volt csúnyának nevezhető, a Spearhead egy fokkal javult. Ez elsősorban pár újonnan bevezetett grafikai effektust jelent, de ennek ellenére elmarad egy high-end videokártya tudásához képest. Ez vagy a Q3:TA motornak, vagy a készítők lustaságának tudható be. Szerencsére a játék modelljei kompenzálják ezt a hiányosságot, és a korabeli világ még élethűbb, még részletesebb kivitelezését kapjuk. Hangok tekintetében sem volt mit javítani, hiszen a MoH:AA zenéje és effektusai ott voltak a szeren. Egy-két új motívum és hangeffektus csatlakozott a profi felhozatalhoz, melyek jól be is illeszkedtek. Ami külön tetszett (nagyon), hogy a végső értékelő képernyő megelevenedett, és még verseket is kapunk ajándékba. Ezeket érdemes végighallgatni annak ellenére is, hogy szerintem a stáb dobta össze őket az egyik délután. Az egyetlen probléma itt, hogy az SB Audigy kártyák nem teljesen kompatíbilisek a programmal. Remélem, a végső verzióban ez már nem jelent gondot.

A többjátékos mód is bővült egy hangyányit, ami összesen 12 új pályát jelent. Ebből négy egy kisebb történetet valósít meg (objective maps), míg a maradék nyolc az egymás elleni öldöklést részesíti előnyben (DM, TDM). A netről letölthető még a máltai pálya is, melyet a kiegészítő nem tartalmaz.

Az egyetlen hibája a játéknak, hogy rövid. Ha rendesen nekiülünk, akkor 3-4 óra alatt végig lehet játszani még a legnehezebb fokozaton is. Magyarul ha nem vagyunk elkötelezettjei a többjátékos módnak, akkor vegyük figyelembe, hogy erre a pár órányi élményre költjük el pénzünket Ez az élmény azonban méltán nevezhető a MoH:AA folytatásának, hiszen ugyanolyan kellemes szórakozást nyújt. Mivel szerintem éppen EZ egy játék lényege, így nagyon nem is tudok haragudni a 2015 munkatársaira. Inkább reménykedem, hogy a közeljövőben még számos folytatással örvendeztetnek meg bennünket. Jó játékot mindenkinek.

Ch00ler

92%

grafika	20/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás [demo]

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 450, 128 MB RAM, 600 MB HDD, Medal of Hon

ARENA

Return to Castle Wolfeinstein.........97%
Battlefield 1942 ....90%

HOT WHEELS VELOCITY X

Fejlesztő: Beyond Games **Kiadó:** THQ **Web:** www.thq.com/games/

Igazi harci versenyek, futurisztikus pályák, nem hétköznapi játékmódok és jobbnál jobb autók. Néhány szóval így lehetne jellemezni a Hot Wheels-sorozat legújabb tagját, mely Velocity X névre hallgat. Bár a névből nem derül ki, de a Velocity X egy gyorsasági autószimulátor játék. A Beyond Games névre hallgató fejlesztőcsapat nem kis fába vágva a fejszéjét egyszerre három platformra is (GameCube-ra, PlayStation 2-re és PC-re) elkészítette a Velocity X-et, az egyes részek között különbség csupán a multiplayer résznél, a megjelenítésnél illetve a rendelkezésünkre álló autók mennyiségénél figyelhető meg. GameCube alatt 35, míg PC alatt 33 autó áll rendelkezésünkre, a konzol esetében négy, míg a PC-n csak két játékos tud multiban játszani, ami eléggé meglepő...

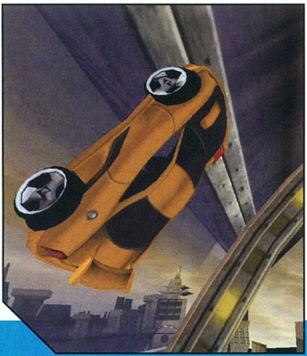
No de ezt a kis csorbát a sok-sok újdonság nagyon is kompenzálja, a Beyond-os fiúk igencsak kitettek magukért a játékélmény fokozása területén. Az autók törnek az egyes versenyek közben, és ha az egyszerű ütközéses töréseket már unnánk, akkor extravagáns fegyverarzenálra is szert tehetünk némi ügyességgel. Kezdve az egyszerű szöges keréktől a robbanó hordón át a lézerfegyverig bármit felszerelhetünk járgányunkra, csak sikerüljön beszednünk a pályák egyes részein fellelhető „ajándékcsomagokat". Külön kiemelendő, hogy nagyon jól irányíthatóak a játék járművei, tehát ezekkel nem sok bajunk lesz.

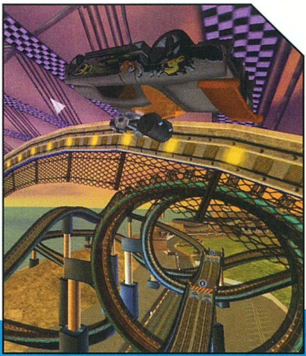
Számos különböző játékmódban versenyezhetünk, ezek közé tartozik többek között a Kaland (Adventure), a Kihívás (Challenge) és az Ütközet (Battle). A Kaland mód az egyszemélyes játék magja, hat helyszínen kapunk küldetéseket és ezek sikeres teljesítésével újabb pályákat és még erősebb autókat szerezhetünk meg. A Kihívás módban a megszerzett autóinkat tehetjük próbára, mégpedig úgy, hogy az egyes pályákon össze kell gyűjtenünk az összes kereket ábrázoló ikont, és közben vigyáznunk kell, nehogy a robbanó hordóknak vezessük autónkat.

A mindennapok fáradalmait az Ütközet módban vezethetjük le, itt az egész fegyverkészlet a rendelkezésünkre áll, bármit használhatunk, és külön az ütközetekre készített pályákon fitogtathatjuk erőnket.

Akik szeretik a Carmageddon stílusú játékokat, azoknak a Velocity X is kötelező darab. Kicsivel laposabb a játékmenet, de mindenképpen ki kell próbálni, ahogy a másik autóját ronccsá zúzzuk. Feledhetetlen érzés, ajánlom mindenkinek!

Menyus





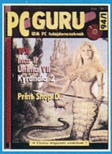
72%

grafika	18/25
zene/hang	9/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

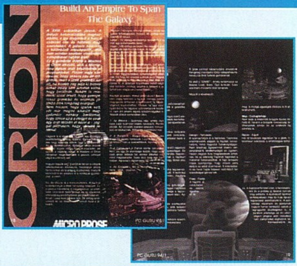
CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 350Mhz, 64MB, 550 MB HDD

ARENA
Carmageddon TDR 2000 ....72%
Knight Rider 54%



NOSZTALGURU



Master of Orion

A Master of Orion szerintem egyáltalán nem avult el. Ugyan nyolc év telt el azóta, hogy először kezünkbe vehettük - az akkor is - várva várt programot, de a játék varázsa azóta sem múlt el. Néha ma is elővesem, és játszom vele, annak ellenére, hogy azóta számtalan csillogóbb űrstratégia látott napvilágot. A titka egyszerű, végtelen számú fejlesztés és kombináció varázsolja el azt, aki képes a fantáziáját hozzáadni a mostanra valóban kicsit megkopott grafikai megvalósításhoz. A MoO - hasonlóan a legendás Civilization-hoz - bekerült abba a kb. 20 programba, amely mintegy egy évtizedre meghatározta a kategóriájának lehetőségeit, megmutatta, hogy nem minden a menő animáció és hogy nyerni csak gondolkodva, jól stratégiázva lehet.

Shy

Tie Fighter

Megjelenésekor az X-Wing óriási „varázslatnak" számított, hiszen olyasmit éltünk át a játékban, amiről eddig tényleg csak álmodozhattunk. X-szárnyú vadásszal egy igazi 3D-s Halálcsillag ellen? Ilyet eddig csak a moziban láttunk. Mindezek alapján érthető, mennyire vártuk a folytatásként kikiáltott Tie Fighter-t, amelyben - a játéktörténelem során talán első ízben – a „gonosz" oldalán szállhattunk harcba. A program azonban olyan jól sikerült, hogy alig néhány órányi lövöldözés után már nem is tűnt annyira gonosznak az a gonosz, és hamarosan azon vettem észre magam, hogy óriási lendülettel irtom a „lázadó kutyákat". Való igaz, minden csak nézőpont kérdése...

Del

Print Shop Deluxe

A manapság fellelhető tengernyi ilyen-olyan üdvözlőlapot és egyebeket gyártó programok világában kicsit elképzelhetetlen, hogy 1994-ben mennyire tudtunk örülni a Print Shop Deluxe-nak. Pedig így volt. A mai szemmel kicsit szegényes szolgáltatású program exkluzivitása volt, hogy 4 HD-s lemezen érkezett ami akkoriban hatalmas méretnek számított. Ehhez persze tudni kell, hogy vektoros formátumot használtak a fiúk, ami igazán nagy durranást jelentett és igencsak megnövelte a program használati értékét. Rengeteg mindent készítettem akkoriban a programmal, de ez nem csoda, hiszen a stuff első, 1989-es!!! megjelenésekor még C64-en is aktív használója voltam az ilyen jellegű alkotásoknak (kolleganőim nagy örömére). Persze a BroderBund azóta is készíti a sorozatot, de az EA már nem foglalkozik ilyen apróságokkal...

Bear™

TFX

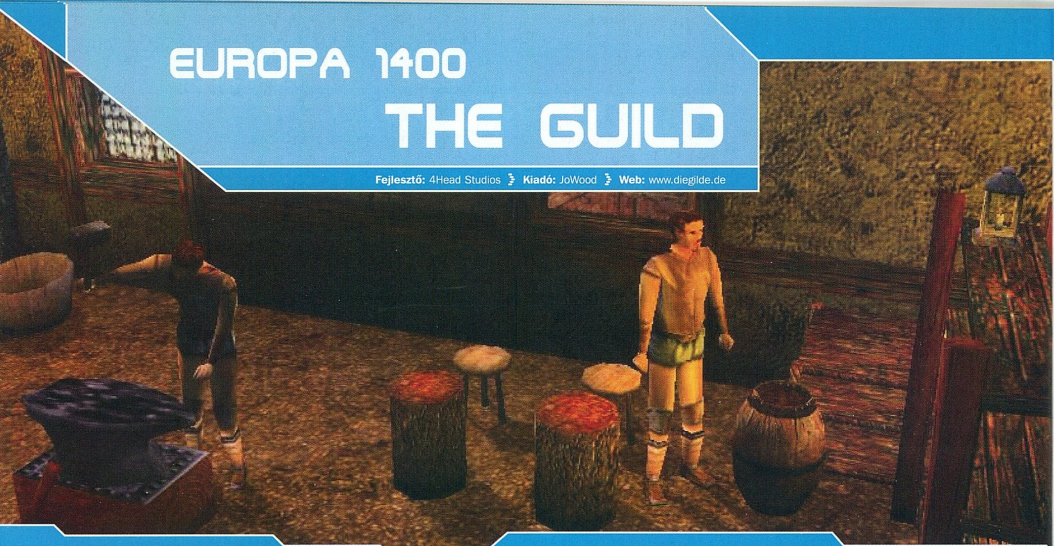
'93 karácsonyán, a legáhítottabb szimulátor szinonímáját minden kétséget kizáróan a TFX jelentette. Én pedig – immár kilenc év távlatából - leplezetlen nosztalgiával gondolok vissza azokra a napokra, mikor a legnagyobb dilemmát az egyazon időben piacra dobott szim-ek legjobbjának kiválasztása jelentette. Bizonyosan számos sebesség korlátozást túllépve száguldottam haza a szerkesztőségből megkaparintott, DID alkotás – kuriózum számba menő - CD-s változatával, alig várva hogy megtapasztaljam, vajon méltó-é a meghitelezett bizalomra a Retaliator és Epic által fémjelzett vérvonal harmadik tagja. Mit ne mondjak, nem aludtam túl sokat azon az éjszakán...

Az Öböl-háborút követően, minden létező formátumban 'agyon-sztárolt' F szériák után, külön csemegének számított a proto-stádiumban lévő Eurofighter és F22, valamint a még mindig rendkívül egzotikus F-117A berepülésének lehetősége, de a kizárólag az europai régióra kihegyezett – végre arab-mentes - hadszíntér is sokat tett annak érdekében, hogy a program azonnali favorittá váljon. A gépek kidolgozása is nagyon korrekt volt, a 3D világ részletessége pedig messze meghaladta a kor színvonalát. Bevallom, a 'gaz ellen' azonnali aprítása helyett, korai repüléseim legjavát Norvégia fjordjai és kopár hegycsúcsai közötti öröm-repüléssel töltöttem. Persze a látvány magában még nem elegendő a sikerhez, de amennyiben ezt egy jól eltalált, nagy szabadsági fokot biztosító campaign rendszerrel, a kor igényeinek megfelelő repülési modellel, no meg egy-két technikai érdekességgel is ötvözik, elhárult minden akadály azelöl, hogy a program mérföldkővé váljék. Nem illik megfeledkezni arról, hogy a C64-es Ace óta először a TFX-ben volt újra lehetőség a légi üzemanyag-felvételre, és az a tűzerő is egyedülálló volt, amit egy taktikai vadászgép és egy Tomahawk cirkáló-rakéta párosításával érhettünk el. Nincs értelme tagadnom, jó néhány pirkadatig eltartó bevetés, és félig kómában átszenvedett reggeli céges megbeszélés írható eme egykori gyöngyszem kontójára.

Sorell'

EUROPA 1400
THE GUILD

Fejlesztő: 4Head Studios **Kiadó:** JoWood **Web:** www.diegilde.de



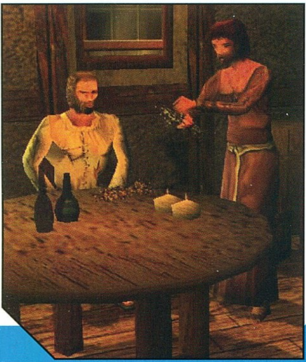
Gondolom, nem véletlen, hogy a német játékfejlesztők és kiadók kedvelt műfaja a stratégia: ezek a játékok ritkán kerülnek cenzúraközeli „kényes helyzetbe", sőt, kis jóindulattal még holmi népokító pátoszt is elkönyvelhetünk esetükben. Másfelől érdekes és örömteli dolog, hogy a stratégiai játékok terén még mindig van új a nap alatt – ezek voltak első gondolataim a 4Head Studios The Guild című játékát ízlelgetve. A játék a középkor világába, a városok nyüzsgő forgatagába, a céhek felvirágzásának idejébe vezet vissza minket, ám ennek ellenére nem muszáj történelmi játékként játszanunk, inkább a hangulat, a milió a meghatározó. Ebben a világban kell karakterünket a boldoguláshoz, gazdagodáshoz, ha úgy tetszik, karrierhez segítenünk.

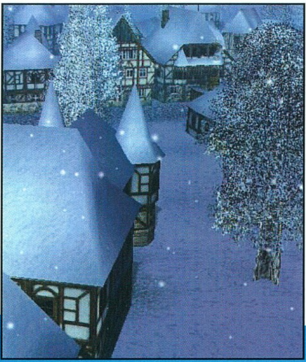
A munkát (akarom mondani a játékot) karakterünk megalkotásával kezdjük, s ezt nagyon egyszerű, ám ötletes és tetszetős formában tehetjük meg: ki kell választanunk szüleink foglalkozását, s a gép ez alapján osztja ki képzettségeinket (egy tolvajnő és egy zsoldos gyermeke aligha fog érteni a gyógynövényekhez, mint ahogyan egy pap és egy kereskedő asszonyság gyermeke aligha bír majd magas lopakodás vagy fegyverforgatás értékkel). Képzettségeink a későbbiekben természetesen tetszés szerinti irányban fejleszthetőek, csupán a felkínált, nem túlságosan nagyszámú lehetőség szűkíti ennek kereteit. De alapvetően nem is ez adja a játék savát-borsát: ez a fajta szerepjátékos beütés inkább csak színesíti az összképet.

A folytatás rajtunk múlik: az általunk indított játék céljait ugyanis széles kínálatból válogatva mi határozhatjuk meg. Dönthetünk úgy, hogy választott mesterségünkben tökéletesítjük magunkat: ekkor a cél az adott szakma legmagasabb elérhető minősítését megszerezni. De dönthetünk például a minél nagyobb vagyon megszerzése vagy a város politikai vezető testületébe, a tanácsba való bekerülés mellett is.

Bárhogyan is döntünk, kezdő lépéseink igencsak hasonlóak lesznek: kis műhelyünk fejlesztésébe kell kezdenünk, ahol az első pillanatokban még csak egy inas dolgozik, szűkös raktári és nyersanyag-kapacitások mellett, a munkavédelemről való gondoskodás legcsekélyebb jele nélkül. A stratégiai játékok klasszikus menetrendje szerint tehát meg kell szerveznünk a termék előállításának és értékesítésének folyamatát. Kezdeti nyersanyagaink felhasználásával alkotott első iparosműveinket piacra visszük, az így befolyt pénzből pedig további nyersanyagokba beruházva, műhelyünket fejlesztve próbáljuk a termelékenységet növelni. Nem az a kimondott akciódús játékmenet, de a műfaj kedvelői jól ismerik az apró dolgokkal való szöszmötölés szépségeit…

A játék ugyan körökre osztott, de a körök időlimithez kötöttek: ahogy képernyőn is jól láthatóan közeledik az este, ideje sürgős teendőink után néznünk, mert (valós időben számolva) csak perceink vannak hátra az adott esztendőből. Hogy mit tudunk elvégezni egy esztendőben, az persze nem csupán idő kérdése: legalább ilyen meghatározó tőkénk nagysága is. Nemcsak a termelés, de épületeink fejlesztése is megcsappantja éves forrásainkat, ám ezek elhagyásával nem fokozható a





EGY KÖZÉPKORI KARRIER

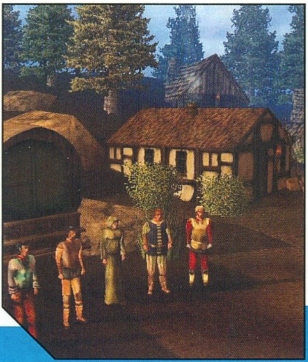
A középkorra nemigen volt jellemző a társadalmi mobilitás: e kiváltsággal a XIII. századtól egyre erősödő városok lakói (illetve azok egy része) rendelkeztek csupán. A céhek vezetői előtt megnyíltak a városi élet irányításának pozíciói, melyet féltékenyen őriztek a nemesek elől (Firenzében például kimondták, hogy tanácstag csak az lehet, aki valamely céh tagja is). A játékban apránként járjuk be a városi szamárlétrát, s az egyszerű „közalkalmazotti léttől" (például az éjjeliőrségtől) fokozatosan jutunk el a komolyabb bizalmi állásokig. Ez persze nem megy automatikusan: nekünk kell információkat szerezni a megüresedő helyekről (a játékban 72 különböző rangunk lehet!), felvételünket kérvényezni, s aztán már csak lesni, hogyan szavaznak rólunk a tanács tagjai.

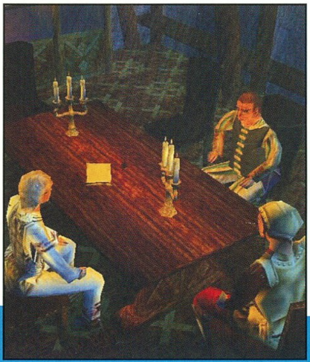
termelés hatékonysága, a céhen belül dolgozó legényekkel előforduló balesetek csökkentése, vagy éppen személyes vagyonunk védelme. És persze alkalmazottaink bérezése éppúgy fontos tétel a kiadási oldalon, mint mondjuk gyógyfüvek vásárlása, ha közeleg a fekete halál. Márpedig ha a versenytársainkkal folytatott versenyben talpon akarunk maradni, akkor minderre érdemes lesz odafigyelnünk.
Az időtényezőn és a pénzen kívül még egy korlátja van az egy körben végrehajtható cselekvéseknek: bizonyos események úgynevezett akciópontba kerülnek, márpedig ebből körönként csak négyet kapunk, míg például bizonyos képességek fejlesztése ennek duplájába is belekerül. Az akciópontokból amúgy nem árt néhányat tartalékolni, mert szorongatott helyzetben is jól jöhetnek (ha például galád ellenfelünk felgyújtatná házunkat, e pontokból a tűzoltásra fordíthatunk valamennyit).

Az imént versenytársakról szóltam, mert ha úgy akarjuk, ellenfelekben sem lesz hiány. A városban számos (4-8) család szülöttei versenghetnek a jobb pozíciók birtoklásáért, gazdasági hatalmuk növeléséért, politikai befolyásuk kiterjesztéséért. Az ellenfelekről játék közben folyamatosan lekérhetőek bizonyos alapinformációk, de annak is csak erszényünk vastagsága szab határt, hogy kémekkel figyeltessük őket.
Fentieken túl még némi SimCity-re emlékeztető statisztika is keveredett a játékba. Érdemes figyelni a néhány alapvető városi adatot (a lélekszám növekedését, a bűnözés nagyságát, a munkanélküliséget vagy az elégedettséget), hiszen városi tanácsi pozíciónk megszerzése után lehetőségünk nyílik ezek befolyásolására (az adók emelésére, csökkentésére, a büntetések kiszabására, stb.).

Ha már elértük céhes mesterségbeli tudásunk csúcsát, tele a kincseskamránk, ráadásul köztiszteletnek örvendő tanácstagok is vagyunk, ne feledkezzünk meg egy fontos dologról: mindennek utódainkra örökítéséről. Ehhez pedig feleség után kell néznünk. Választék van bőven, s attól függően, hogy aktuális helyzetünk mit tesz lehetővé, az esküvő napját kitűzhetjük egy éven vagy egy évtizeden belülre (ez utóbbi esetben nem árt évente legalább egyszer némi ajándékkal kedveskedni jegyesünknek).

Az eddigiekből talán látható, hogy komoly, komplex játékkal van dolgunk, amelyben összetett szabályrendszer felel azért, hogy a program egészén átjöjjön a történelmi hangulat, s csakugyan, sok olyan szívet melengető apróságra bukkantam, amelyek nélkül a játék még biztosan megállta volna a helyét a stratégiai játékok között, de ízetlenné, esetleg sablonossá vált volna. Tetszett, hogy a város él: vándorkomédiástól tanulhatunk költészetet, az éj beálltát az éjjeliőr éneke köszönti, s az utcákon bárkire ráklikkelve megismerhetjük gondolatait. De megemlíthetjük azt a fontos dolgot is, hogy a céhen belül dolgozó legények előléptetésére a tanoncidő leteltével lehetőségünk nyílik, vagy azt a kevésbé fontosat, hogy a műhelyben olykor egerek szaladgálnak.
A játék szemre kellemes, a stratégiai játékokra nem kifejezetten jellemző 3D-s megjelenítést használja: ennek azonban túl azon, hogy növeli az életszerűséget és a gépigényt, nagy jelentősége nincsen. Az egész képi megjelenítés a Black&White-ra hajaz, de nem annyira életteli, mint amaz: kicsit steril a környezet, nincs benne annyi meseszerűség, mint abban. Ennek ellenére bele lehet feledkezni a városkát belepő, szállingózó hóesés vagy egy-egy mélykék éjszakán a városban pislákoló lámpácskák látványába. A kamerakezelés egyszerű (bár a két egérgombos forgatás bizonytalanságai egykori Force Commanderes irányítási kudarcaimat juttatták eszembe), a kép távolítása, közelítése folyamatos, s használhatóak hozzá az egerek szöveggörgetésre használt aprócska kerekei. A zene kellemes és változatos, nekem semmi bajom nem volt vele. Igaz, nem kifejezetten korhű, de aláfestő zenének, a kort megidézni éppen megfelel.
A kedvező összképet csak néhány baki csúfítja, ezek felett azonban a nagylelkű játékos könnyedén szemet hunyhat. Zavaró például, hogy kívülről lángokban áll egy ház (mert riválisunk felgyújtatta), ám belül ennek semmi jele, vagy hogy néha a képen látható események nincsenek köszönőviszonyban sem az alájuk beadott hangokkal. A játék egyéb területeken megnyilvánuló igényességéhez képest az is kifejezetten illúzióromboló, hogy a statisztikák megjelenítésekor a karakterek arcképe egy kisiskolásoknak szóló képeskönyv stílusát idézi. Ezek persze apróságok, s ha most azt mondom, hogy a játék összességében véve mégsem váltott ki belőlem lángoló lelkesedést, annak oka nem ezekben a tényekben keresendő. Inkább arról van szó, hogy a játék egésze a jó ötlet és a korábban felsorolt sok pozitívum ellenére valahogy egy kissé sótlan. Hiányzik belőle valami kellem és báj, ami átsegítene a játék elejének unalmán (amikor még csak egyes termékek előállításával és piacra fuvarozásával vagy elfoglalva), illetve ami folyamatosan ösztökélne újabb és újabb körök szorgos megtételére. Valami, amitől azt mondhatnád: lerakhatatlan. Ami nem a grafika, nem a zene, nem a szabályrendszer, hanem az, amit a játékos csak úgy fogalmaz meg egyszerűen: a képernyő elé szögező varázsos hangulat.





Tarcsa Zoli

85%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 400, 64 MB RAM

ARENA
The Sims 93%
Black and White 96%

K-HAWK SURVIVAL INSTINCT

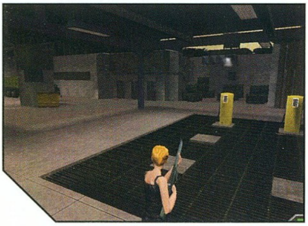
Fejlesztő: Similis Software **Kiadó:** JooWood **Web:** www.k-hawk.com

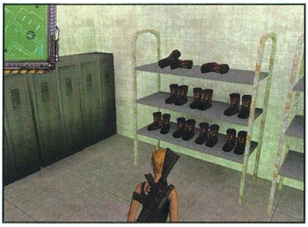
A világ népességének kb. 50%-a nő, és kb. 50%-a férfi – de ha a számítógépes játékhősök szűkebb körében gondolkodunk csupán, akkor ez az arány a női nem javára változik. Lara Croft, Cate Archer, Jill Valentine, April Ryan és társai megmutatták a világnak, mi is az a szélsőséges virtuális feminizmus. Hol van már George Stobbart és Guybrush Threepwood fénykora? Csak módjával jön ki a játékgyárak futószalagján hím egyed manapság. Ugyanakkor egyre nehezebb újként debütálni a digitális dámák sokasodó forgatagában. Ez már csak olyan, mint ilyenkor november tájékán egy újabb lehulló őszi levél. Nagyon különleges erezetűnek, formájúnak vagy színűnek kell lennie annak a levélnek, ha a figyelem középpontjába szeretne kerülni. Lássuk, most mit fújt felénk az őszi szél!

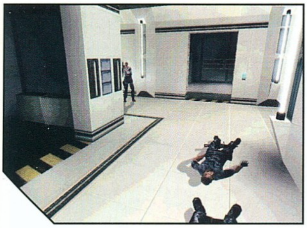
Az igazat megvallva Kitty Hawk-ot nem az őszi szél hozta, repült ő magától, önkezével vezetett helikopterével. Az első dolog ugyanis, amit a terítéken lévő új hölgyről tudni kell, hogy hadipilóta. Keménykötésű nő, amolyan mérsékeltebb G. I. Jane, de ő mégis inkább a konfliktuskerülést választja a virtuális életteréül szolgáló K-Hawk: Survival Instinct című darabban. A cím Resident Evil típusú survivor horrort sejtet, de a játéknak vajmi köze van ehhez a kategóriához. Szó sincs itt zombikról vagy nyáladzó szörnyekről. Itt az ellenfél a világ leggonoszabb, legkegyetlenebb teremténye, maga az ember. Tőlük pedig hemzseg az a kis trópusi sziget, ahol gyorsított ütemű kényszerleszállás egyetlen túlélőjeként érünk földet. Kittynek jó oka van félni tőlük, és észrevétlennek maradni, és észrevétlennek maradni, és még tovább észrevétlenek maradni... egészen míg a játék véget nem ér.

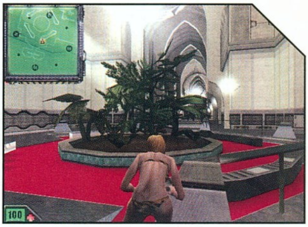
Ma már csupán attól, hogy egy játék nem szenteli egész lényét az eszetlen lövöldözés tudományának, nem gyanúsítható korszakalkotással, hiszen ezt a rókát is vedlették már párszor. De azért úgy gondolom, hogy legalább a trendkövetés tantárgyából érdemes jó jegyet szerezni, és ehhez is kell a szükséges plusz. Kitty bőrébe bújva (rossz az, aki jóra gondol), megpróbáltam megtalálni ezt a pluszt, de bizony nehéz feladatom akadt. Kezdjük mindjárt a hősnővel, akit, ha jó alaposan szemügyre veszünk, láthatjuk, mindene megvan, hogy semmivel ne legyen kevesebb a konkurenciánál, de még sincs semmije, ami által picit is több lehetne náluk. Egyszerűen nincs személyes varázsa. Ráadásul olyan gyorsan az események középpontjába kerülünk, hogy nem nagyon van időnk előre megbarátkozni vele. A játék főcélja élve kijutni a szigetről, ahol egy titkos katonai bázis működik. Emellett átvállalunk néhány feladatot túl korán elhalálozott társunktól, melyek között mellékesen szerepel a bázis felrobbantása is.

A kezelés és a rendszer nagyon könnyen elsajátítható, de szerepel tutorial is a programban. A mozgatás a klasszikus Mouse feat. ASDW módon történik, ezen kívül a megadott billentyűkkel csinálhatunk minden mást. Ez alatt most elég szegényes mozgáskultúrát kell érteni, amit azzal próbáltak színesebbé tenni, hogy számomra teljes érthetetlen okoknál fogva elkülönítették az „Action" és a Pick Up" funkciókat. Itt lassan meg is áll a tudomány, mert se ugrás, se mászás, se pedig valami egyéni, sosem látott mutatvány lehetősége nem viszi közelebb Kittyt ahhoz, hogy ezen a szinten bírja az iramot Larával. Nem mondom, hogy hátrány, ha egy ugrással nem tudjuk magunk mögött hagyni a Grand Kanyont, de azért szerintem az igazi mozgásszabadság érzéséhez hozzátartozik az, hogy képesek legyünk elrugaszkodni a földtől. Sajnos manapság elég sok játékból hagyják ki ezt. Elég groteszk helyzetek termelődnek így, hiszen míg Kitty a kb. 80 fokos emelkedőt úgy veszi csak, mint egy manöken a kifutót, és lazán fellibben rajta, addig a









fél méterrel szint feletti bucka tetejére való feljutáshoz emelődarura lenne szüksége.
Helyváltoztató mozgást tekintve hősnőnk háromsebességes. Tud futni, átlagütemben gyalogolni, és persze lopakodó üzemmódra kapcsol, ha kell. Megsúgom, a végigjátszás háromnegyed részében az utóbbira lesz szükség. A futásnak akkor van jelentősége, ha mozgó kamerák előtt kell gyorsan átjutni, mielőtt ismét ránk fordulna. Igazán menekülős részek ritkán akadnak csak.

Aki bújt, aki nem... A K-Hawk hangulatában – az állandó bujkálás, lopakodás miatt – leginkább a Prisoner of War-hoz hasonlít. Itt is van egy térkép a képernyő jobb felső sarkában, amit egy ún. EUB jelenít meg nekünk, így jól átláthatjuk a közelünkben lévő kamerákat és őröket azok látószögével és a hallótávolsággal együtt.
Az Inventorynk másik állandó kelléke egy kommunikátor, ezen keresztül kapjuk az utasításokat, és ezt megnyitva akármikor megtekinthetjük az éppen aktuális küldetést.

Essen egy pár szó a legmacerásabb témáról, az AI-ról is. Vegyük sorba az érzékleteket. A játék minden szereplőjének van két szeme, két füle, egy szája és bőre. Ezek a funkciójukat különböző sikerrel látják el. Tudniillik minden katona rövidlátó, hiába néznek az irányunkba, ha a kis megadott látótávolságán kívül esünk, egyszerűen áttekintenek rajtam. A perifériás látómezejük végtelen nyugalmát meg nem igen lehet olyan dolgokkal megzavarni, hogy velük egy vonalban, tőlük fél méterrel odébb épp tárat cserélünk a pisztolyunkban. Azt viszont nem értem, hogy a fülüket hogy nem sérti ez a jelenet, hiszen az pedig olyan tökéletesen működik, hogy a hallótávolságon belül se zúgó tenger, se mechanikus gépek morajló hangja nem csökkenti számukra a lágy léptek által keltett zajhatást. A száj szerepe pedig ott mutatkozik meg, hogy egy négy-öt lövést begyűjtött katona, aki persze még mindig úgy fut, hogy a kengyelfutó gyalogkakukk két kör előnyt kérne tőle, eljut tudatának olyan mélységébe, hogy végre riadóztassa a társait. Az előbbiből pedig már lehet következtetni a katonák bőrének strapabíró képességére. Ha előre tudom, hogy az ellenfelekben ennyire túlteng Superman génjeiből (a történet továbbhaladtával nem is kerülünk olyan messze ettől a feltevéstől), akkor egy zsák kriptonittal indulok útnak. Az még hagyján, hogy Kitty laza kis topja sem szégyenkezhetne a silányabb golyóálló mellények között, de hogy a többiek mennyire jól bírják a sorozatos fejlövéseket! A poént nem lehet lelőni ennyiszer, mint ezeket. Ezt szépen ki lehet használni a túloldalról is, tudniillik ha szólóban lőnek ránk, könnyen egérutat nyerünk, de ha már duettben használnak céllövöldének, nehezebb a dolog. Jobb kerülni az ilyen helyzeteket, úgyis szinte mindig meg van a módja, hogy észrevétlenek maradjunk.

Ha nagy ritkán mégis áldozatot szednénk, akkor gondoljunk a hullája eltüntetésére, mindegyiknél van egy dögcédula, amit ha felveszünk, akkor a halott test hipp-hopp eltűnik, és így nem kelt feltűnést. Nagy kár, hogy általában ez a halottak minden hagyatéka, ritkán lehet tőlük fegyvereket, lőszert és egyebet felvenni, de azért ne higgyük, hogy sokáig muníció nélkül maradunk, mert fene a katonák rendetlen formáját, mindig mindenütt elhagyják a töltényeket és az egészségcsomagokat. Valószínűsíthető, hogy folyóügyeik intézése közben ilyen hanyagok, hiszen a legképtelenebb helyeken találni ilyesmit, ahova ember magától aligha megy be előre megfontolt kutatószándék nélkül.

Fegyveres harcokban az ellenfél nem alkalmazza a mi taktikánkat, ha meglátnak minket, előbújik belőlük a vadászösztön, nem néznek azok semmi fedezéket, csak zombimódra lövöldöznek. Egyébként kooperatív üzemmódjuk is csak a segélykérés esetéig tartott, mert előszeretettel lövik le lővonalba került társaikat is – mosolyfakasztó tud lenni, ha így besegítenek. Az ellenben elszomorító, hogy önvédelmi képességeink lőfegyver hiányában nullára limitáltak. Pedig egy ilyen taktikai babérokra pályázó játékban nem ártott volna egy kloroformos kendő a'la Lara Croft vagy egy fojtózsinór a'la Hitman, vagy legalább valami kisebb ütőfegyver, ha már a női ökölben ennyire nem láttak fantáziát a készítők.

A játékhoz igazán egyetlen tipp-trükk-tanács van, amint már említettem: észrevétlennek maradni! Mivel van Quick Save lehetőség, ezért bármelyik rossz mozzanat után visszatölthető az utolsó elmentett állás, így nem mondható túl nehéznek. A történet tartalmaz pár klisés fordulatot, viszont a helyszínek csak küllemükben változnak, a küldetések ugyanarról szólnak, a megoldás pedig mindvégig ugyanaz. Ami kezdetben élvezetes, az a vége felé már egyhangúvá válik.

A grafika nagyon kellemes, és kisebb gépeken is jól fut. Egy antialising támogatás nem ártott volna, de azért annyira nem zavaró a hiánya. A menü is modern, szép, látványos. A K-Hawk sajnos nem süketkompatíbilis, kimaradt a Subtitles menüpont. Bár hagyatkozhatunk akár a hangokra is, de néha manuálisan kell levenni a környezeti hanghatások erejét, hogy a beszélgetés jól hallható legyen. A környezeti zajok egész jóra sikeredtek, pl. a természeti tájon az állatok csak auditívan jelzik jelenlétüket. Egyedül a fegyverek szava (ez ugye nem jogdíjas szószerkezet?) kifogásolható, ami leginkább távoli petárdadurrogtatásra emlékeztet.

És az avarhullás folytatódik... Összességében azt mondanám a K-Hawkról, hogy hiányosságai ellenére is jól el lehet játszani vele, ennek a végtelen bújócskának is megvan a maga bája. Meglévő rendszere jól kezelhető, nincsenek irányítási problémák. Nem lesz a forradalmár a játékok között, és az is biztos, hogy nem versenyképes ellenfele a Hitman 2-nek, és Lara Croft sem fog miatta szégyenkezve kijönni a barlangjából... izé, piramisából végre, de legalább volt ilyen is. Hát Istenem, jött látott, vesztett, van ez így. Hullik rá még egy-két őszi levél, mígnem teljesen betakarják, de ki tudja, lehet, hogy Kitty Hawk még egyszer kinéz az avarból...

Ulukai

72%

grafika	23/25
zene/hang	12/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	7/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

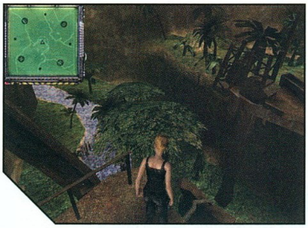
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII500, 128 MB RAM, 500 MB HDD

ARENA

Hitman 2: Silent Assassin	90%
Prisoner Of War	92%



NASCAR THUNDER 2003

Fejlesztő: EA Sports **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.ea.com/easports/platforms/games/thunder2003

A Nemzeti Széria Autóversenyek Szövetsége által szervezett versenysorozat 2002 évi bajnoksága még be sem fejeződött, de számítógépes szimuláció formájában már a 2003-as idény is hazavihető. Nem, nem, ezúttal nem a Papyrus Racing Game fejlesztőcsapata áll a háttérben, a főszerep most az Electronic Arts programozóié, akik még az idény lezárása, no meg a karácsonyi szoftverdömping előtt kijöttek a szűkebb műfajban nagy vetélytársnak számító Sierra/Papyrus kiadó/fejlesztőpáros nagy sikerű NASCAR sorozatának újabb alkotása előtt. Az üzleti megfontolás világos és nyilvánvaló, de vajon a nagy sietségért kinek és mekkora árat kell fizetnie?

A válasz röviden: ezúttal mindenki fizetni fog. A vásárló ugyan is megkaphat egy úgy-ahogy kész játékot, ami már megjelenése pillanatában is csak maximum második, ha mondjuk összevetjük az idén áprilisban megjelent Papyrus-féle Nascar Racing 2002 Seasonnel. A különbség látványos és sajna szinte minden ponton terhes a Thunder 2003-ra nézve, de vegyük csak sorra szépen a dolgokat.

Az E3 szakkiállításon még nagyon ígéretes játékmenettel kecsegtetett bennünket az EA – úgy is mondhatnánk: fűt-fát ígértek. Szó volt 75 sofőrről, 125 autóról, feltuningolt karrier módról, sőt egy új, Lightning Challenge nevű játékmódról, ahol 30 különböző, megtörtént eset alapján kialakult helyzetet kellett volna megoldanunk a versenyek alatt. Nos, a feltételes mód már sejteti az alkalmazás megjelenésével hivatalossá váló statisztikát. Pályaszám 23 (ami önmagában még nem baj, hisz ennyi van pontosan a hivatalos 2002-es idényben) +1 bónusz pálya, továbbá 43 autó, és híre-hamva sincs se karrier, se challenge módnak, van azonban Quick, Test és Series Races, továbbá Multiplayer támogatás. Hogy hol sántít a tények tükrében a dolog? Nos, annyi biztos, hogy a már hivatkozott ellenlábas terméke tavasszal már tudta ugyanezt, igaz, ők nem is ígértek ennél többet.

Grafikailag a Nascar Thunder 2003 nem marad el vetélytársától, az összes autó teljes felületén tükröződik, árnyékot vet, ráadásul jól láthatóan meg is sérül. A sérülések egész tárházát láthatjuk a képernyőn egy kis ügyetlenség után; például kieshet a kerék (akár több is egyszerre), leszakadhat a burkolat egy része, sőt a motor akár el is füstölhet, illetve ki is gyulladhat. Ez utóbbi, de például már a kerékhiány is, a versenyből történő azonnali kiesést jelenti. Ezen a ponton a program dicséretet érdemel.

Az irányításban a széria hagyományaihoz hasonló kép fogad minden versenyre elszánt játékost. Van, és jól működik a force feedback támogatás. A NASCAR a Forma 1-hez hasonlóan az agyonsegített irányítás világa, ami a Nascar Thunder 2003 esetében sincs másképp, itt a segítő opciók száma eléri a tucatot. Külön lehet opcionálisan ki-bekapcsolni többek között a kormány, a fék, a felfüggesztés, a csúszás vagy a kuplung rásegítést. A kikapcsolás lehetősége egyébre leginkább csak jelképes, hiszen a segítségek nélkül már az elindulás is nehézkes, a pozíciótartás vagy éppenséggel a versenyzés azonban már szinte lehetetlen (tisztelet a kivételezetteknek). Így nincs mit tenni, a 12 opció zömét bizony be kell kapcsolni a játszhatósághoz, aztán már jöhet is a tipikus NASCAR menü: Gyakorlás, Kvalifikáció, Specifikáció és Verseny.

A játszhatóság rendben is van: először gyakorlunk, majd jön az időmérő edzés, aztán még finomhangolhatunk, és jöhet a verseny. A feelinget az a hamisítatlan, NASCAR hangulat adja, amit egy elliptikus betonkatlanban hihetetlen tempóban körözés tud csak okozni, miközben az egyenesekben a kisebb légellenállás miatt a fal mellett a fordulókban a belső íven helyezkedünk el, kis szerencsével sorra leelőzve a vetélytársakat. Hogy ne legyen „unalmas", a 20-40 körös versenyeket rendre sárgazászlós körök üdítik. Ez annyit tesz, hogy a program szimulál egy balesetet (vagy épp mi idézünk elő egyet), bejön a felvezető autó, és mindenki a baleset előtti helyezése szerint sorba rendeződve lassan körözget, egyre csak körözget...

A zenei világról annyit, hogy mindössze 4 dal van a gyári repertoárban, de itt már az új stílushoz igazodva lehetőség van a játékba történő bemásolással a tetszés szerinti repertoár összeállításához. Komoly kritikát talán még a visszajátszás kaphatna, ahol a nézeteket nem tudjuk állítani, így a különben felkínált sokrétű manipulálásnak nem túl sok értelme van. Már szinte mondanom sem kell: a Papyrus verzió ebben is profibb programunknál.

A Nascar Thunder 2003 egy olyan szériaautó-verseny szimulátor program, ami ugyan műfaján belül megállja a helyét, de sajnos nincs benne anynyi plusz, hogy annak piacvezető termékévé is váljon. Az EA Sportsnak még szüksége lett volna egy-két hónap programozáshoz ahhoz, hogy letaszítsa a trónról az ellenlábas Sierra Nascar Racing 2002 Seasonjét.

C5

79%

grafika	22/2
zene/hang	12/1
játékélmény	31/4
kategórián belül	11/1
összhatás	3/

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

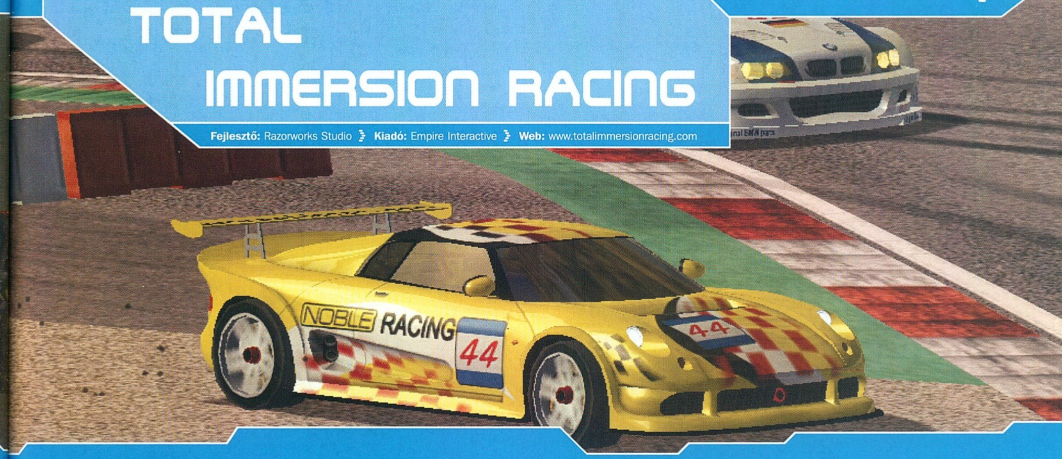
P-III 500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 740 MB HD

ARENA

Nascar Racing 2002 Season	91%
Nascar Racing 4	88%

TOTAL IMMERSION RACING

Fejlesztő: Razorworks Studio **Kiadó:** Empire Interactive **Web:** www.totalimmersionracing.com



Az Empire Interactive reklámszakemberei a kiadás előtt a játékot tovább címkézve, az alkalmazás borítójára rányomtattatták a sokatmondó Demand Intelligent Racing alcímet is, mely körülbelül annyit tesz, hogy ennél a programnál bizony nem mindennapi gépi ellenfelekre számíthat a kedves a vásárló. Nos a kampányfogásnak sem utolsó jelző a Total Immersion Racing esetében valódi tartalommal is bír: a versenyprogram kiemelkedő AI teljesítményt produkál a számítógép irányította versenyzők vonatkozásában.

Az indítást követően feltűnő játékmenüben a Single Race, Career, Time Trial és Challenge módok között válogathatunk, amiből kitűnik, hogy a program az egyjátékos módot preferálja. Multiplayer opció nincs is a játékban (azaz mégis, de valójában csak két játékos által használható egy gépen: osztott képernyő formájában a Single Race menüje mögött).
A Single Race-ben választható amatőr, profi és mester fokozattól függetlenül kezdetben csak két autó volánja mögé tudunk beülni a programban szereplő három túraautó versenyfok közül. Nevezetesen a legkisebbnek számító GT kategóriából való égszínkék Abt Audi TT-R-t és az aranyszínű Noble M12 GTO-t választhatjuk. A GTS és Pro szintű csapatokhoz történő szerződés, és ezáltal a gyorsabb autók használata később attól függ, hogyan teljesítünk Career és Challenge módokban. Az autóválaszték a Time Trial esetében hasonló, ami már sejtetni engedi, hogy a szimulátor egyjátékos módjának két erőssége a Career és a Challenge.
Kezdetnek azt javaslom, mindenki először a Challenge móddal ismerkedjen meg, ahol nem kevesebb, mint 30 speciális versenysorozaton vehetünk részt kötött sorrendben. A helyszínek és a megteendő körök száma egyre növekszik, így az utolsó néhány Challenge verseny játékideje már önmagában felér a Career mód teljesítésével is. Itt szépen egymás után teljesíthetjük a GT, GTS és Pro szintek versenysorozatait, melyek nehézsége egyenes arányban növekszik hosszúságukkal. Amíg például a GT szint 5 helyszíne csak 3 körös, addig a Pro bajnokságon már 9 pályán kell egyenként 7 körös küzdelmet vívnunk. A szintek mennyiségi növekedésével az AI is beindul. A helyzet pokolivá a GTS bajnokságon válik, ahol megjelenik 2 kocsival a McLaren Team. A gép által irányított pilóták pokoli gyorsak, soha nem hibáznak, és ráadásul könyörtelenek is. Szinte folyamatosan tolnak bennünket a pályán, és ha vétünk egy ideális kanyaríven, azonnal ki is löknek bennünket. Az azonos csapat versenyzői összejátszanak ellenünk egymással; lezárják a teljes pályát, állandóan cserélgetik a pozíciójukat, hogy mi minél nehezebben tudjunk előzni.
A Career mód tulajdonképpen a program könnyedebb, arcade jellegű módja, itt ugyanis a tényleges versenyek előtt a kocsikat nem tudjuk sem tesztelni a pályán, sem tuningolni, csupán időmérő kört mehetünk verseny előtt, ahol a szám szerint egy körön van a hangsúly. A Challenge mód ezzel ellentétben kínál tuningot és korlátlan gyakorlást is, sőt, ilyenkor a pályákon lila színnel kirajzolódnak az optimális pályaívek is.
A Total Immersion Racingben választható 14 autó közül 4 a GT, 5 a GTS és 5 a Pro kategóriához tartozik. Megtalálható a játékban a már említett Abt Audi TT-R-en kívül a BMW M3 GTR-én, a Bentley EXP-jén vagy az Audi R8-as túraautóján túl többek között a McLaren Team F1 GTR-e is. A kocsik sajnos nem sérülnek, így hiába a számtalan ütközés és koccanás a játékban, melyeknek egy részéért lesz csak felelős a magasztos AI, az autókon még egy karcolás sem fog esni. E körülmény azért hiányosságot szül a különben profin kivitelezett versenyprogramban. Sajnos a nélkülözések tekintetében nem a sérülés animációja az egyetlen fájó pont.

A hangok és zene területe, és ez most nem túlzás, itt kritikán aluli. A háttérzene valami erőltetett szinti-pop egyveleg, aminek semmi köze a különben dinamikus témához, a környezet pedig nemes egyszerűséggel zajtalan. Ami még úgy-ahogy elmegy, az a motorhang, bár igazán különbözőség itt is csak a kategóriák között hallható igazán.

Maguk a pályák a valódi helyszínek funkcionális adaptációi. Itt jól látszik, hogy a pályaszerkesztéskor nem a részletesség vagy a valósághűség, hanem a program dinamikájának kihangsúlyozása volt a fő cél. Sajnálatos, hogy tényleges időjárás nincs a programban, csak a napszak változik. A visszajátszást nem tudjuk manipulálni, se nézetet váltani, se kikockázni, se megállítani nem lehet, így vagy vesszük a fáradságot és valós időben elejétől végéig megnézzük, vagy elmentjük.

A Total Immersion Racing egy jól összerakott, dinamikus túraautó-verseny szimulátor kiemelkedően intelligens gépi pilótákkal, kicsit puritán, de használható pályavezetéssel. Ha a nagyközönség kedvence nem is lesz, a megbízható minőség és kezelhetőség miatt az autós játékok kedvelőinek egy próbára mindenképp érdemes, hiszen egy BMW M3 GTR az már azért valami, még így, virtuálisan is.

C5

86%

grafika	22/25
zene/hang	8/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P-III 500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 450 MB HDD

ARENA

F1 2002	88%
Grand Prix 4	79%

RALLISPORT CHALLENGE

Fejlesztő: Digital Illusions **Kiadó:** Microsoft Game Studios **Web:** www.microsoft.com

A napokban jelentette be a Codemasters, hogy a Colin McRae Rally 3 PS2-es megjelenése is csúszik. A cég úgy döntött, hogy a grafikát és a játékmenetet illetően még csiszolni kell egy picit a verzión. Így PS2-re csak jövő év februárjában érkezik majd meg a várva várt játék, már nem is szólva a PC-s megjelenés valamikor 2003 első negyedévére halasztott kiadásáról. Nem kétkedve a döntés alaposságán egy kicsit furcsa azért, hogy a bejelentéssel szinte egy időben került a boltok polcaira a Digital Illusions által fejlesztett raliprogram, mely a kiadó Microsoft Game Studiosnak köszönhetően egy időben vásárolható meg Xbox-os és PC-s verzióban. Csiszolgatás ide vagy oda, úgy sejtem, a Codemasters halasztó döntésének leginkább a RalliSport Challenge megjelenése tett be, de nagyon. Ugyan is a mércét a Digital Illusions ezúttal is meglehetősen magasra tette.

A fejlesztők neve a ralijátékosoknak már bizonyára ismerős, hiszen a cég készítette a 2000 év márciusában boltokba került, anno nagy népszerűséget szerzett Rally Masterst. Az eltelt két év gyümölcseként most megjelent RalliSport Challenge amellett, hogy a patinás előd jó tulajdonságait magába integrálta, meglepő újdonságokkal is szolgál az autósportot kedvelő felhasználók számára.

A program már első látásra is gusztusos, és sokat mond az is, hogy a teljes telepítéskor a helyfoglalása eléri az 1,8 GB-t. Az intró és a menü is profi: tetszetős és mégis egyszerű. A hagyományosnak mondható ralibajnokságon túl a Rally Masterhez hasonlóan ezúttal is helyet kapott a programban a rallycross – itt egyszerre négy autó indulhat el körpályás versenyen, sőt a rallycrossból önálló stílussá nőtte ki magát a jégrali, és a kínálatban új elemként megjelent egy speciális, csak hegyi utakon játszható versenysorozat is.

A RalliSport Challenge lelke a Career mód, mely természetesen átfedi a játék másik két (single és time attack) egyjátékos opcióját is. A Career felépítése szerint négy szintre tagozódik, a mód 17 versenysorozata közül kezdetben négy érhető el. Már az első, Pro fokozat önmagában három területi és egy kontinentális bajnokság mellett egy jégralibajnokságot is tartalmaz, összesen közel három órás játékidővel. A Careerben pontokat nemcsak a helyezésért, hanem a versenyek alatt tanúsított egyéb teljesítményekért (pályarekord, sérülésmentesség) is kapunk. Így a második, Expert szint megnyílása nemcsak érmeink számán múlik. A módban a tradicionális ralibajnokságokon túl lesznek a már említett rallycrossos körpályaversenyek is, sőt találkozni fogunk jégralival és hegyi versennyel is. Tekintettel arra, hogy Career módban elérhető a program mind a 48 pályája és 29 autója, jó néhány napos elfoglaltságnak néz elébe az, aki nekivág teljesítésének.

A program grafikai összhatása vitathatatlanul korrekt; a pályák részletesek, változatosak, és a környezet is nagy gonddal modellezett. Bizony, bizony, itt már a nézők is 3D-sek, sőt tapsolni és integetni is tudnak közeledtünkre. A növényzet szintén térbeli a játékban; a fűszálak egyenként lengedeznek, minden fa és bokor aprólékosan kidolgozott. A szimuláció kapcsán megjegyzendő, hogy sajnos a kocsik nem mindig vernek fel elég homokot/murvát/havat, sokszor úgy tűnik, hogy valójában nem is érintkeznek a talajjal. A standard ralis nézetek között nagy fájdalom, hogy nincs műszerfalas belső, így az eső vagy a hó nem animálódik a szélvédőn (még az alkalmazott motorházas nézetnél sem). A kocsik viszont szépen törnek, no azért teljesen soha (ehhez bizony egyik gyártó sem járult volna hozzá), de az ablakok betörnek, a motorház vagy a burkolat pedig könnyen meggyűrődhet, ha nem vigyázunk.

Mindent összevetve a Rally Trophynak hamar búcsúznia kell a képzeletbeli elsőségtől, mert a raliszimulátorok új királya megérkezett a RalliSport Challenge személyében. Szép grafika, változatos és sokszámú pálya és autóválasztás lehetősége jellemzi új üdvöskénket – végre egy újabb játék, ahol a játszhatóság és igényes grafika csak erősíti egymást. A raliszimulátor-rajongók nevében ezúton is köszönet a Digital Illusions/Microsoft Game Studios párosnak, csak így tovább fiúk, jó úton jártok!

C5

95%

grafika	24/2
zene/hang	14/1
játékélmény	38/4
kategórián belül	14/4
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

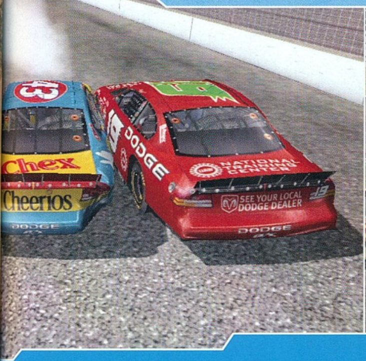
MINIMUM GÉPIGÉNY

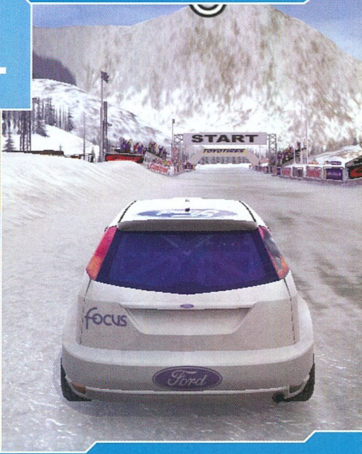
733 Mhz CPU, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD

ARENA

Rally Trophy 89%
Colin McRae Rally 2.0 ..... 88%

SPORT RACING SIMULATOR ÖSSZEHASONLÍTÓ TESZT





NASCAR THUNDER 2003

TOTAL IMMERSION RACING

RALLISPORT CHALLENGE

A sportverseny-szimulátorok kategóriájában közel egy időben jelent meg három játékprogram a piacon, jó alkalmat szolgáltatva egy kis összehasonlító tesztre...

Nem túl gyakori eset, hogy egy-két hét leforgása alatt egyszerre három autóverseny program is kiadásra kerüljön manapság. Elsősorban a közelgő év végi hajrának, no meg a sok fejlesztői munkának betudhatóan most mégis ez történt, mely lehetőséget megragadva a PC GURU e három alkalmazás szubjektív, a teljességet nélkülöző összehasonlítására vállalkozik az alábbiakban.

A három, technikai sportok világába kalauzoló program a következő: Total Immersion Racing *(kiadó: Empire Interactive, fejlesztő: Razorworks)*, Nascar Thunder 2003 *(kiadó: Electronic Arts, fejlesztő: EA Sports)*, és a RalliSport Challenge *(kiadó: Microsoft Game Studios, fejlesztő: Digital Illusions)*. A három program a szűkebb stíluson belül egy-egy speciális területet szimulál, így amíg a Total Immersion Racing a túraautók versenyét, addig a RalliSport Challenge a ralit, a Nascar Thunder 2003 pedig értelemszerűen az észak-amerikai, Nemzeti Széria Autóversenyek Szövetsége által rendezett NASCAR-t hivatott monitorunkon interaktívan megjeleníteni. Tekintettel arra, hogy mindhárom program célja hasonló, sőt a játékmenettől kezdve az autók irányíthatóságán át szinte minden összevethető bennük, így tovább nem is vezetve a dolgot vágjunk a közepébe. A kategóriák kiválasztásánál az összevetés során az elsődleges szempont az volt, hogy mindhárom játék rendelkezzen az adott tulajdonsággal. A pontozás elve: a legjobb kapja a legmagasabb pontszámot (3), a legkevésbé színvonalas pedig a legrosszabbat (1).

Telepítés, menü, opcionális design. Botorság lenne a merevlemez helyfoglalása alapján mindjárt az elején sorrendiséget megállapítani, de annyi biztos, hogy itt az eltérések komolyak, hiszen amíg a Total Immersion mindössze 450 MB helyen „terpeszkedik”, addig a NASCAR-nak 740 MB, a RalliSportnak pedig már 1,8 GB a tárigénye. A pontozásnál ezért figyelembe vettük az indító animáció minőségét, ötletességét, az alkalmazott játékmenü kezelhetőségét, értelmességét. Az eredményeket a táblázatban láthatjátok.

A tárgyhoz kívánkozik, hogy e három program alapján a mai autós standard egy dinamikus animáció, egy végletekig egyszerű és akár elhagyható beállító felület és egy nagyon gyorsan átlátható, azonnali játékot biztosító egyszerű főmenü.

Irányítás. Itt elsősorban a különböző erő-visszacsatoló eszközök támogatottságát és a versenyek alatti tényleges irányíthatóságot minősítettük. Természetszerűleg mindhárom program tudja használni a force feedback kormányokat, itt eltérés csak abban állt, hogy az mennyire volt valóságszerű. A három program közül a leghitelesebb élményt a RalliSport hozta, melyet a Total Immersion és a NASCAR követett, mely utóbbi esetben elég csak annyit megjegyezni, hogy a közel tucatnyi irányítássegítő opció mellőzésével egyszerűen már csak művészi fokon lehet egyáltalán a pályán tartani a kocsikat.

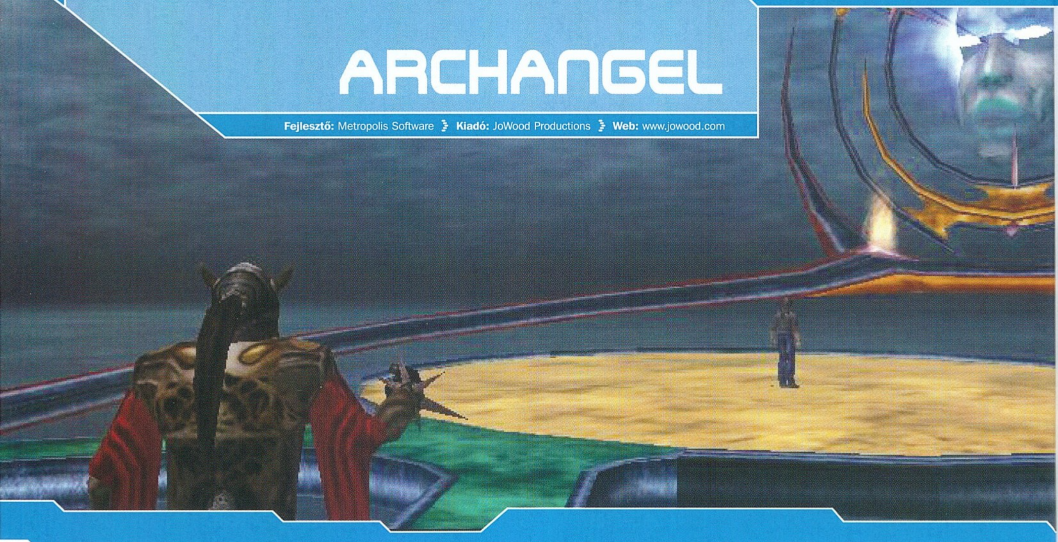
Játszhatóság, nehézség. A legkönnyebb dolgunk itt egyértelműen a Total Immersion Racing esetében van, melyet sorrendben a RalliSport és a NASCAR követ. E téren a szubjektivitás egy kicsit kedvezett a RalliSport javára, hiszen valójában a NASCAR is lehetett volna a második. Hogy mégsem, annak okaként le kell szögezni, bizony nem is olyan könnyű 30-40 körön keresztül mindig az optimális pályaíven róni a köröket a NASCAR arénáiban.

Grafika. Itt a pálma vitát nem tűrve a RalliSporté, melyet a NASCAR követ. A Total Immersion ez esetben annyira elmarad vetélytársaitól, hogy itt mese nincs, csak a harmadik hely lehetett az övé, igaz, annyira azért a NASCAR-tól nem maradt el, mint ahogy a RalliSport kiemelkedett közülük.

Játékmenet, ötletesség. Konvencionálisnak tűnő kategóriákról szólva az összehasonlítás itt nehéznek ígérkezett ugyan, ám mégsem lett az. Az ok a NASCAR utolsó helyében keresendő, melyet az EA Sports egyértelműen a be nem váltott E3-on tett ígéretének, no meg a játékból kihagyott karriermódnak is köszönhet. Az elsőség ezúttal a Total Immersioné, már csak a valósághűség miatt is; hiszen ki ne érezné magát igazi pilótának, ha egyenesen a McLaren Team csapatfőnökétől kapna ajánlatot a következő idényre...

Összegzés. A három racing sport simulation játék közül toronymagasan kiemelkedik a Digital Illusions/Microsoft Game Studios páros által kiadott RalliSport Challenge, melyet a sorban a túraautó verseny szimulátor Total Immersion Racing majd végül a NASCAR Thunder 2003 követ. Már csak megrögzött autósport rajongóként is azt mondom, azért a másik két játék is megér legalább egy próbát (hiszen elvégre mindkettő dobogós még). Aki nem hiszi, járjon utána, kezeket a volánra, kezdődhet a verseny!

	Telepítés, menü, opcionális design	Irányítás	Játszhatóság, nehézség	Grafika	Játékmenet, ötletesség	Összesen	Helyezés
Total Immersion Racing	1	2	3	1	3	10	2. hely
Nascar Thunder 2003	2	1	1	2	1	7	3. hely
RalliSport Challenge	3	3	2	3	2	13	1. hely



ARCHANGEL

Fejlesztő: Metropolis Software **Kiadó:** JoWood Productions **Web:** www.jowood.com

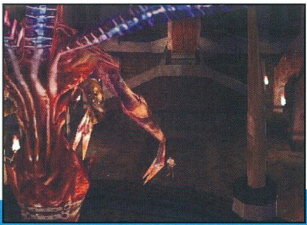
Nem tudom, hogy a kiadókat milyen láthatatlan erők vezérlik, mi alapján döntenek egy játék megjelenésének időpontjáról, mindenesetre úgy tűnik, hogy az ősz-tél duó jó néhány sötét hangulatú alkotás világra jöttének lesz tanúja. Itt van mindjárt az Archangel, a német Metropolis Software akciójátéka, melyben egy angyallá váló emberrel szaladgálhatunk gyéren megvilágított terepeken, miközben éhes szörnyetegek igyekszenek kioltani életünk gyertyáját. Nos, talán ez túl költői kezdet egy számítógépes időmúlatóhoz, maradjunk annyiban, hogy aki szereti a viszonylag változatos helyszíneken játszódó töméntelen hack&slash akciót, ahol a főhőst még tápolni is lehet, az olvasson tovább. Az RPG-zni vágyók meg inkább üljenek le egy asztalhoz, és vegyék elő a papírt, ceruzát, dobókockákat, no meg a barátaikat és a fantáziájukat...

Nehezemre esik magáról az Archangelről beszélnem, hiszen a szórakoztatóipar egy olyan termékével állunk szemben, mely tulajdonképpen nem okozója/kiváltója semmilyen nagyméretű piaci jelenségnek, csupán szereplője a trendi „akció-RPG" hullámnak, aminek a szereplői egyébiránt arról ismerhetők fel, hogy az idióta mászkálás-szörnyütlegelés kombóhoz hozzácsapják a „kapjon a gyerek pontokat, abból meg fejleszthessen már valamit!" mellékízt. (További ismérvek: PC-PS2-Xbox közötti portolhatóság – pl. egér minimális jelenléte az irányításban –, primitív, küldetésnek elkeresztelt feladatok, egyszerű dialógusok, stb.) De mondom, akinek ez úgymond bejön, az nem fog nagyot csalódni.

Hogyan lettem angyal...? Keresztények számára nyilvánvalóan nem épp a legüdvözítőbb cselekedet értekezést hallgatni az angyallá válásról egy német szoftvercég olvasatában, pedig most ennek a „műveletnek" a summázása következik. Szóval, adott Michael, akiről nagyjából semmit nem tudunk, kivéve azt, hogy az intróban szörnyűséges balesetet szenved. A minden bizonnyal hamar összedobott bevezető szerint egy kamion idétlenül veszi be a kanyargós út egyik nyaktörőjét, miközben Misi autójával szintén kanyarog, és a rádiómagnóját kapcsolgatja. A két esemény egy időben és helyen történik, így ezekből egy frontális karambol születik. A kamion és az autó nászának eredménye egy halott Michael, vagy legalábbis ekkor így gondolhatjuk. A következő képek viszont arról árulkodnak, hogy mégis csak életben van a jövőben irányítandó emberünk: papok sürgölődnek körülötte egy méretes templomban, majd lassan magához is tér. („Hol vagyok?", „Hogy kerültem ide?", „Ki vagyok?", „Miért kell megint az amnéziás főszereplő kliséjével előhozakodni?") Az atyák nyilván nem hallják a monitoron túlról fölhangzó nevetést, amikor az értetlenkedő farmernadrágos figurát megváltóként üdvözlik...

Nem kell túl nagy képzelőerő ahhoz, hogy a Mihály névből kikövetkeztessük, hogy angyalok lettünk... Egy régi közhely, „Marvel szuperhős-igazság" szerint a nagy hatalomhoz nagy felelősség is társul, így a közeljövőben ránk hárul a környék megtisztításának dicső(?) feladata. Három fő helyszínen, egy középkori, fantasy-stílusú világban, egy jövőbeli Berlinben és a Gonosz városában kell majd helyt állnunk.

A nevem Michael, foglalkozásom arkangyal. Hősünket az apátság előtt maga a Fény Istene köszönti, aki a Sötétség Istene ellen küzd. (Persze indok nincs, hogy miért; „ő gonosz, én meg jó vagyok, eriggy, oszt' gyakjad jól".) Választhatunk, hogy harcosként vagy szellemként szállunk szembe szembejövő szemtelen ellenekkel, a két út képességbeli eltéréseket okoz, előbbivel elvileg a harc lenne könnyebb, utóbbival a lopakodás, a láthatatlanul maradás. E két megtestesülést azonban csak időlegesen birtokolhatjuk, hiszen a spirituális energiáink végesek, ezek a manifesztációk pedig ezekből táplálkoznak. (Gyk.: adott egy kék csík, ez a szellemi energia – azaz mana, varázspont, stb. –,



ez fogy, ha átváltozunk harcossá/szellemmé.) Sajna a két típus nem átjárható, azaz a szavazatunk leadását követően a „the end"/"game over" feliratokig annak a létformának az „életét" éljük.

Akció a köbön. A sok körítés ellenére a kulcsszó továbbra is az akció marad... Az ide-oda szaladgálás és a ránk rontó rosszaságok leabálása (gyk.: esélytelen ellenfelek legyilkolászása) annyira központi szerepet kap, hogy pl. a grafika minőségéről (pozitív és negatív vonatkozásaiban egyaránt) hajlamos megfeledkezni az ember. De tényleg.
A nyugis időszakokban elszörnyedhetünk a figurák minőségén (valójában, aki nem híve a „félévente cseréljünk gépet" filozófiának, annak ezekkel sem lehet semmi baja), Michael idétlen animálásán (tudom ajánlani az oldalazás és az ugrás kombinációit – hipergagyi), de a helyenként igen tetszetős környezet is elsikkadhat a nagy rohanásban. (Pl. a rohanó sötét fellegek remek hangulatot kreálnak.) Miért említem folyton a futást, mint hangsúlyos elemet? Mert az. Főleg a lőfegyvermentes órákban, amikor az „ütöm, ellépek" közelharc helyett regenerálódás, vagy menekülés végett össze-vissza nyargalászunk, hogy minket ne abáljon le valaki vagy valami. Vigyázat, téved, aki ezt az Archangel hibájaként könyveli el! Ez a műfaj ilyen, real-time rohanás. Csak azt tudnám, hogy a játékkészítők miért nem hoznak már létre olyan ellenfeleket, akik esetleg fölmérik, hogy szórakozik velük a spíler. Amúgy meg külön bosszantó, hogy térkép nem nagyon van, kissé nehézkes a tájékozódás, és elég sok a töltögetés a helyszínek között. (Bár ez egy az egyben elmondható az AA egészére.)

Említettem a rohanó fellegeket. Valóban szépek, de úgy tűnnek, mintha legalább a hangsebesség kétszeresével közlekednének. No pont ilyenek a zenék/zenei aláfestések is! Mit akarok ezzel mondani? Korántsem a gyors tempóra gondoltam, sokkal inkább a túlzottan erős jelenlétre, a normálisnál jóval nagyobb mennyiségben jelenlévő hangulatkeltő elemekre. Vagy egy kórus hangzik fel kísértetiesen, vagy egy veszett farkas vonyít minduntalan, vagy... Szóval mindig történik valami, és ha csak öt-tíz percig huppanunk le székünkbe arkangyalozni, akkor ezek tkp. nagyon megfoghatnak. Hosszútávon viszont kopik az erejük. Ugyanez nem mondható el a szereplők csacsogásáról, mert az már a kezdetektől elég idegesítő (az eredeti német állítólag jó), főként a lassú, tagolt kiejtés miatt. (A hangszínek, a szinkronszínészek amúgy nem annyira rosszak, Michael persze nem úszhatta meg a „filmtrailer-alámondó" tónust.)

Megemlékezés. ...mégpedig az RPG-részről. Vagyis amit annak titulálnak. Ez pedig a megszokott fejlődésen kívül (szörnyölésből pontok, ezekből képességek) a kalandok, küldetések mibenlétét, formáit takarja. Ugyebár égi teremtmények volnánk vagy mi (külsőnk változik is a haladásunk függvényében, egyre arkangyalszerűbb). Erre fel ismét a szokásos apró-cseprő ügyhalmazok zúdulnak a nyakunkba: eltűnt falusiak, szellemektől ostromolt molnár, stb. A legtöbbje szaladgálással és henteléssel megoldható, így gyógyírként panaszainkra legfeljebb az szolgálhat, hogy a játék későbbi részeiben olyan szürreális jeleneteknek lehetünk szemtanúi, mint a rakétavetővel mészárló, lesből, egy csapással gyilkoló vagy mesterlövész fegyverrel halált osztó angyal. (Természetesen ezek egyáltalán nem pozitív dolgok, nem szabad ilyen rémségek miatt vidámkodni, de hát a Fény Istene is megmondta, hogy irtani kell a gonoszt, mer' igen szapora...)

Végítélet. Ha csak egy Playstation-öm lenne, akkor elképzelhető, hogy kedvet éreznék az Archangel által kínált terek bejárására. Vagy ha sok-sok dolog másképp szerepelne benne, akkor talán szánnék rá pénzt és időt... Ha el tudna röpíteni a világaiba, és nem abból állna az egész, amiből... De nem, így nem. Számomra nem egy jó játék, és igazából még fun, azaz móka sem tud lenni. A még így is magas pontszám mind-mind a kategórián belül értendő, azaz egy akció-fanatikus gamer is csak kb. 70%-os játékélményt kaphat. Feltehetően Metropolis-ék és a JoWood is úgy volt vele, hogy eladnak x darabot belőle PC-re, konzolokra meg mondjuk 10x-et, aztán mehet is a fiókba.

sajoati

67%

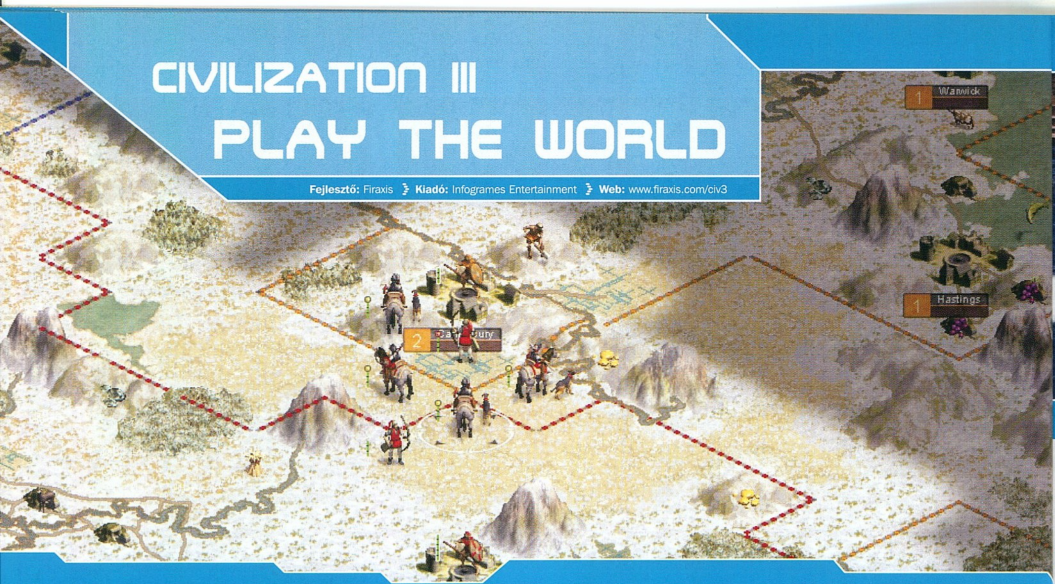
grafika	18/25
zene/hang	11/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	13/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 64 MB, 600 MB HDD

ARENA

Soul Reaver	0%
Gothic	0%
Dungeon Siege	0%



CIVILIZATION III
PLAY THE WORLD

Fejlesztő: Firaxis **Kiadó:** Infogrames Entertainment **Web:** www.firaxis.com/civ3

A legelső Civilization 1991-ben jelent meg a Microprose jóvoltából, ahol körökre osztott stratégiai játékban egy tartományt kellett felvirágoztatni és irányítani. 1995-ben megjelent a CivNet néven futó játék, mely a Civilization multiplayer funkcióval kibővített verziója volt. (...És sajnos csak a multiplayert rakták bele, semmi grafikai és egyéb hibát nem javítottak, ezért igen sok kritikát kapott, egyértelműen jogosan.) Pár évvel ezután kiadták a második részt, melyet már Brian Reynolds rajzai alapján készítettek. Ezt már új épületek és új egységek tarkították, ráadásul a játékmenetet is alakították egy kicsit. Ebben jelent meg először a népszerű küldetés- és pályaszerkesztő is, mellyel a játékosok egyéni elképzeléseiket valósíthatták meg. A Microprose két küldetéslemezzel és a Civilization II Gold Multiplayer kiegészítőkkel még lehúzta a második részről azt a hasznot, amit le lehet, de ezek után már kénytelen volt rászánni magát az új rész fejlesztésére.

Brian Reynoldsot Jeff Brigs és Soren Johnson váltotta fel (Brigs a Colonization designere volt). Nem csak a grafika, de a játékmotor is teljesen megújult, így a trilógia harmadik része már sokkal több harcot tartalmaz, mint az elődök, és az AI is fejlettebb lett. A Civilization III buktatója ismételten a mulitplayer hiánya, melyet a Play the World kiegészítőben pótoltak a készítők.

A kiegészítő legnagyobb és leglátványosabb újítása tehát az, hogy ebben már lehetőségünk nyílik egymás elleni harcra. Erre több mód is van, akár az internetes GameSpy-on keresztül, akár e-mailben, akár „hot seat" módban mutathatjuk meg, ki a legény a gáton. (A Firaxis ígéretei szerint a TCP/IP támogatást egy későbbi patch fogja orvosolni.) Szerencsénkre ezen részben (az elsővel szemben) az újítás(ok) nem merült(ek) ki a multiplayer mód elkészültében. Új civilizációk kerültek a játékba, szám szerint nyolc, melyek mindegyike rendelkezik a saját egységeivel. (Ezek az új civilizációk már egy kicsit erősebbek, mint az eredeti játékban lévők.) A nyolc civilizációspecifikus egységen kívül megjelent a „Középkori gyalogság", amit sokan hiányoltak a középkori egységek palettájáról, valamint a „gerilla" ismét bekerült a játékba (a civ2-ből ismert partizánhoz hasonlítható). A már említett multiplayer mód hatására új győzelmi feltételeket is beállíthatunk egy-egy térképen annak érdekében, hogy a játékidőt lerövidítsük, illetve a játékot még izgalmasabbá tegyük. Ilyen például a „zászlórablás" funkció, vagy a „királygyilkosság" mód, melynek elindításával a seregünk kap egy királyi egységet, amit ha megölnek, elvesztettük birodalmunkat, és kiestünk a játékból.

Az igazat megvallva a Play The World inkább nevezhető egy full-extrás patchnek, mint egy új kiegészítőnek. Az új térképek és küldetések közül nagyon sok már korábban is elérhető volt az Interneten. A térkép- és küldetésszerkesztő is tartalmaz még bosszantó dolgokat, ezek közül csak az egyiket emelném ki: nem engedi meg a szerkesztő, hogy mi létesítsünk diplomáciai kapcsolatot más játékosokkal. Ez lehetetlenné teszi a profi küldetések alkotását. Tovább rontja a játékról alkotott képet az is, hogy nagyon sok a bug, ráadásul a Play The World megjelenése napján látott napvilágot az első (1.04-es) patch. Még ezen a napon be is jelentették, hogy már készítik a következőt is... Érdemes ezeket felpakolni, mihelyt megjelentek, mert nagyon sok javítást tartalmaznak.

Ha barátainkkal szeretnénk Civilization III-at játszani, akkor érdemes megvennünk a játékot, azonban ha csak a gyűjteményünkben szeretnénk látni, akkor várjunk még pár hónapot, amíg leszállítják az árát.

Menyus

61%

grafika	16/2
zene/hang	10/1
játékélmény	25/4
kategórián belül	7/1
összhatás	3/

CD MELLÉKLET

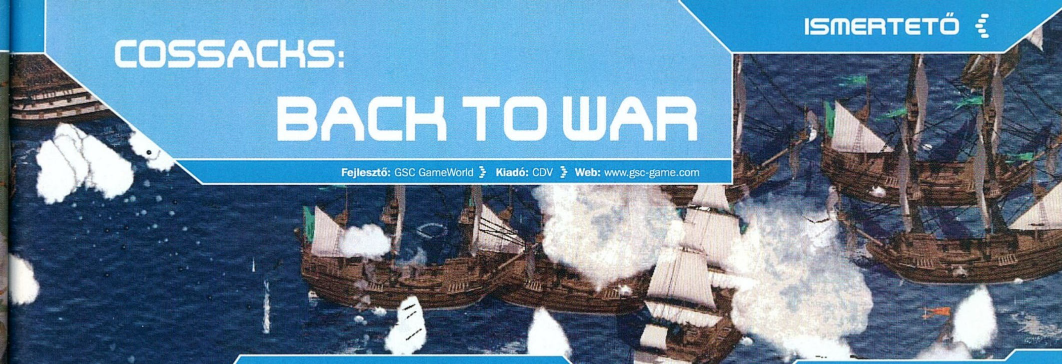
csalás háttérkép **[javítás]** demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 500Mhz, 128MB RAM, 300MB HDD

ARENA

Empire Earth 79%
Age of Empires 70%



COSSACKS: BACK TO WAR

Fejlesztő: GSC GameWorld | Kiadó: CDV | Web: www.gsc-game.com

Nem akármilyen mohó fiúk ezek ott a CDV-nél: röpke két év alatt a harmadik bőrt próbálják lerántani az orosz fejlesztőcsapat életerős – és a fentiekhez mérten még mindig jó karban lévő – rókájáról.

Kezdetben vala a Cossacks: European Wars, ez a telivér, izometrikus nézetű RTS, mely a „ló és muskéta" harcászat klasszikus korszakának számító 17. és 18. század eseményeiből válogatott. Hagyományos grafikájához képest látványos megjelenése és lélegzetelállító tüzérségi effektjei mellett egységeinek puszta számával is figyelmet követelt: ez az első – és rokonait leszámítva máig az egyetlen – olyan program, mely komplett ezredek valós idejű mozgásának szimulálására képes. Noha nehéz pillanatban, a vektoros RTS (Empire Earth, Warcraft 3) divathullámának hátán érkezett, az asztali stratégákból lett játékosok, köztük jómagam, tüstént a szívükbe zárták. Hogy támogatásuk nem csak a túléléshez volt elegendő, fényesen bizonyította javított verziónak is beillő kiegészítője, a Cossacks: Art of War, melyet némi foltozgatás, két új nemzet, pár új egység és opció, meg egy látványos, de nehézkes pályaszerkesztő hozzáadásával állítottak elő. A hírekből ítélve jó ütemben folynak az Amerika meghódítását taglaló American Wars munkálatai, és hallani egy teljesen 19. századi témájú Napoleonic Wars-ról is... az önálló Cossacks kiegészítőként forgalmazott Back to War azonban mindkettőnek beelőzött, hogy addig se kelljen nélkülöznünk a betevő lócitrom-, vér- és puskaporszagot.

Az Art of War a maga idejében toporzékolva követelte a European Wars jelenlétét, a Back to War remekül elvan nélküle... s bár tokkal-vonóval éppúgy négyszáz megányi helyet foglal, mint elődei (értsd: kódról kódra azonos velük) továbbra sem kínál legális módszert az azokban szereplő hadjáratok átemelésére. A program újdonságértékét jelentő adatok az aktuális folttal együtt egyetlen floppyt sem töltenének be – hogy nem így jelentek meg, csak azzal magyarázható, hogy az effajta őszinteségre nehéz egy budget (neadjisten teljes) árú szoftver kampányát felépíteni.

Az egyjátékos hadjárat módot kákabélű tutorial, a korábbi epizódok történelmi folyamatokra és konkrét eseményekre épülő küldetéseit egy sor „futottak még" kategóriás csetepaté váltja ki. Felvirradt végre a kis nemzetek napja: a velencei, portugál, svéd és egyéb européerek megnyugodva vehetik tudomásul, hogy az ő eleik is lőttek/lövettek, döglődő lovukról rokon gráciával dőltek a rozsba... még oldalba kínált malmaikból is olyanképp szállt az ojtott mész, mint a nagyoké.

A szórásból ezúttal mi sem maradtunk ki: a török igából épp hogy szabadult, államiságát azon melegében újra elvesztő magyarság egyetlen küldetésben sem szerepel, single- és multiplayer népként azonban immár választható. Szittya szemünk olyan egységek látásának örvend, mint az olcsón harcba vethető pandúr, a serényen puskázó hajdú, és a legjobb *tenkeskapitányi* hagyományok szerint száguldó-vagdalkozó, kozákokkal vetekedő sebességű és halandóságú lovas kuruc. Ebben a vonatkozásban a Cossacks harmadik változata legvérmesebb reményeinket is felülmúlja: van valami ellenállhatatlanul *jánosvitézes* abban, ahogy piros dolmányos ármádiánk rohamra indul... és ezredszerre is megmenti Európától Európát.

A második inkarnáció legvonzóbb ajánlatának számító pálya- és küldetésszerkesztő változatlan formában került át a harmadikba. Még mindig sokrétű, még mindig túl trükkös a Shógun és az Empire Earth beépített buherátorához képest... a mostani változat térképei azonban kétségtelenné teszik: igenis lehet nagyot alkotni vele.

A Cossacks grafikai motorja nem mai darab, de valamennyi Windows platformon üzembiztosnak mondható – a hardverfejlődés jelenlegi színvonalán ideális egyensúlyt garantál teljesítmény és megjelenítés között. Izmosabb konfig esetén a kartácstól lekaszált hadsorok, lángolva süllyedő hajók és beroskadó falak látványa akár 1600*1200-as felbontásban is élvezhető, a küldetések kapcsán pedig – összesen 101 van belőlük – illik elmondanom, hogy térképeik a legszínpompásabb alkotások, melyeket stratégák valaha megálmodtak.

Az egységek megjelenését a GSC-től megszokott részletgazdagság és történeti precizitás jellemzi. A látványos külsőségekhez minden részletre kiterjedő enciklopédia dukál - ez újfent aláhúzza a tényt, hogy a program iskolai szemléltető eszközként is megállná a helyét.

Az új államok, Magyarország és Svájc megjelenésével húszra bővült a játszható nemzetek, hússzal a nemzetspecifikus épületek, nyolccal a harci egységek kínálata. A nyolcezer egység egyidejű mozgatására képes Cossacks rajongótábora nyilván örömmel fogadja az Automatikus Bajnokság (ACS) üzemmód megjelenését, mely az online összecsapások eredményeit tartja számon.

Említést érdemelnek a tovább finomított (vagy szimplán újrakevert?) hangeffektusok is: a fütyülve aláhulló, falba vagy eleven testekbe csapódó fém robajára újra és újra borzongás kúszik végig az ember hátgerincén. A surround rendszerek tulajdonosai a hadsorok közt fütyülő ólomdarazsak dunnyogását is vészesen közelinek érzik majd – a nemzeti folklórból vett *bumszta-bumszta* zenék, istennek hála, továbbra is kikapcsolhatók.

A Cossacks három, szakértő szemmel úgyszólván megkülönböztethetetlen inkarnációja utáni jövevény a lényegi megújulást sem halogathatja tovább. Ami a 2D megjelenítést illeti, a legutóbbi időkig úgy hittem, egy-két évig biztosan piacképes marad... félő azonban, hogy a C&C Generals megjelenése – a műfaj összes eddigi vívmányával együtt – e derűlátó jóslatot is vaskos idézőjelbe teszi.

Skald

79%

grafika	17/25
zene/hang	12/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII200, 32 MB, 200 MB HDD, 8xCD-ROM

ARENA

Empire Earth	82%
Cossacks: The Art of War	82%
WarCraft III	98%

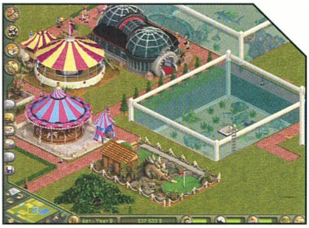
ZOO TYCOON: MARINE MANIA

Fejlesztő: Blue Fang **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.microsoft/games/zootycoon/marinemania

A Microsoft nagyon jól ráérzett arra, hogy az állatbarátok zsebében is lapul némi összeg, amit szívesen kicserélnének egy remek hangulatú és jól játszható játékszoftverre. A Zoo Tycoon megalkotása hamar létrehozta a fenti cserét, ráadásul a vártnál is nagyobb sikert aratott. A nagy sikert nemcsak az hordozta magában, hogy egy valóban pazar hangulatú, rendkívül jól játszható játékot kaptunk a kezünkbe, hanem az a tény is, hogy egy olyan játékot kapunk, amely nemcsak hogy nem ér véget, hanem állandóan bővül.

A megjelenés óta eddig is több tucat új állatfajt, objektumot, kiegészítőt tölthettünk le pár perc alatt a hivatalos honlapról, melyek ugyanolyan alaposan kerültek megtervezésre, mint a játék eredeti tartozékai. Aztán következett az első kiegészítő lemez, amelyről már az első percekben megoszlottak a vélemények, s én bizony a lesújtó véleményt alkotók népes táborába tartoztam. Ma is úgy gondolom, hogy sokkal jobban tették volna a készítők, ha a bugyuta dinoszauruszkeltetés, -nevelés, -tartás, majd állandó üldözésük helyett értelmes dolgon törték volna a fejüket. Mondjuk egy olyan értelmes kiegészítő lemezen, mint a most megjelent Marine Mania! Már a cím is sokat elmond az új lemez szerepéről, s bizony a tengeri világ ötvözése az állatkerti világgal mindenképpen izgalmasan hangzik. A játékban a vízi világot eddig a krokodil, a víziló és a pingvin képviselte leginkább, de ennek mostantól vége. A Marine Mania nem kevesebb, mint 22 (!) különböző tengeri-óceáni állatfajt és a hozzájuk kapcsolódó, szükséges kiegészítőket tartalmazza, plusz megfejeli attrakciókkal is.

Az új állatfajok mindegyike ezúttal sem áll rögtön rendelkezésünkre, de az érdeklődést igencsak megdobó pöröly- és királycápák, valamint a játékos delfinek már a játék elején elérhetőek. A játékmenet az új állatfajok esetében sem változott, azaz először egy ketrecet kell számukra építeni, ami itt ugyebár egy-egy óriási akváriumot jelent. Körbe kell kerítenünk a kiszemelt területet, majd az feltöltődik vízzel. Azután jöhet az adoptálás, majd annak kiderítése, hogy az új jövevény milyen aljnövényzettel és kiegészítőkkel lenne elégedett. Szintén fontos felvennünk egy marine-specialistát, aki kifejezetten az akváriumban élő állatainkat gondozza és eteti. Az akváriumok rendkívül látványosak, s útjainkat közvetlenül az üvegfalak mentén is vezethetjük – pompás látvány! Aki pedig még tovább szeretné növelni állatkertjének hírnevét és látogatóinak számát, az mindenképpen szerezzen be egy orca-t. A kistestűnek jóindulattal sem nevezhető fekete-fehér delfin ugyanis remek játékokat képes bemutatni, mellyel újabb bevételekre tehetünk szert. Építeni kell neki egy saját és egy külön bemutató medencét, amely elé lelátókat rakhatunk. Meg kell venni az elmaradhatatlan kiegészítőket (labdákat, színes játékokat), és alkalmazni kell egy specialistát, aki elvégzi állatunkkal a mutatványokat. Mi magunk állíthatjuk be, hogy milyen mutatványokat és milyen sorrendben láthassanak a nézők, de tőlünk függ az egy napra eső előadások száma is. Hely hiányában csak megemlítem, hogy ezúttal is kaptunk új objektumokat, valamint dinoszauruszokat is. Ettől függetlenül megállapíthatom, hogy a készítők végre rájöttek, hogy a Zoo Tycoon tulajdonosok nem idióta T-rexet kívánnak a békésen legelő zebrák, zsiráfok és gazellák közelébe telepíteni, ellenben egy látványos tengeri-óceáni rész kialakítása és összeépítése nemcsak látványos, hanem remek szórakozás is egyben.



1.000.000!

Bizony, bizony, amire eddig csak kevesen gondoltak, az megtörtént. Éppen október utolsó napjaiban érkezett a bejelentés, hogy a Zoo Tycoon sikeressége immár kerek számban is kifejezhető: az eladott példányok száma átlépte az egymilliót!!! Ezzel az eredménnyel a játék nemcsak a Microsofton belül ugrott nagyot az eladási listán, hanem a játéktörténelem összesített eredményeit tekintve is irigylésre méltó helyet foglal el. Azt hiszem, hogy Marine Mania kiegészítő lemez sikerét sem nehéz előre megjósolni...

Doki

90%

grafika	18/25
zene/hang	15/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 333 MHz, 64 MB RAM, 2x 600 HDD /eredet +kie

ARENA

Zoo Tycoon 71%

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs 64%

Az év legnagyobb durranása a PC GURU -tól:

Fallout: TACTICS
BROTHERHOOD OF STEEL

3CD-S SZUPER STRATÉGIAI JÁTÉK, A 2001-ES ÉV EGYIK NAGY MEGLEPETÉSE AZ INTERPLAY-TÓL, AMELY A FALLOUT SOROZAT FUTURISZTIKUS VILÁGÁBAN JÁTSZÓDIK.

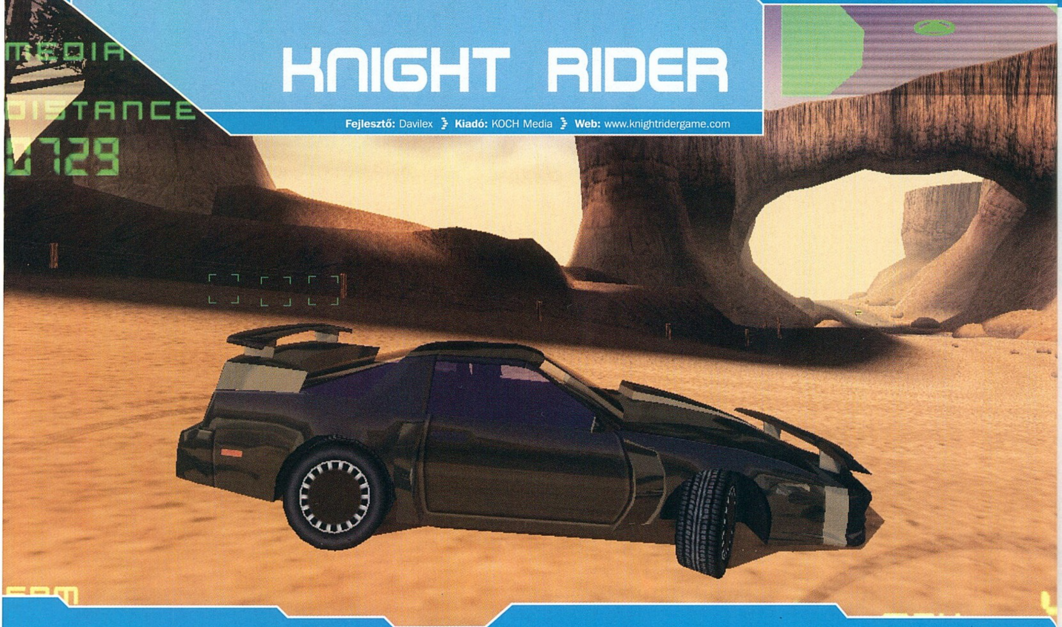
- A JÁTÉKBAN EGY MAXIMUM HAT FŐBŐL ÁLLÓ ALAKULATOT IRÁNYÍTHATUNK, AKIKET HARMINC SZEREPLŐBŐL VÁLOGATHATUNK
- JÁRMŰVEK: A KISTEREPJÁRÓKTÓL, A HATSZEMÉLYES CSAPATSZÁLLÍTÓIG, SZINTE MINDENFÉLE JÁRGÁNYT FELHASZNÁLHATUNK.
- EGYJÁTÉKOS MÓDBAN 20 EGYMÁST KÖVETŐ MISSZIÓBÓL VEHETJÜK KI A RÉSZÜNKET, DE VÉGIGJÁTSZHATUNK 18 KÜLÖNÁLLÓ KÜLDETÉST IS
- MULTIPLAYER OPCIÓK: AKÁR 18 JÁTÉKOS JÁTSZHAT, 8 KÜLÖNBÖZŐ PÁLYÁN, 5 FÉLE JÁTÉKMÓDBAN
- A GRAFIKÁT ÁLLÍTHATJUK AKÁR 1024X768-AS FELBONTÁSRA IS.
- VÁLTOZATOS HELYSZÍNEK – TÖBBEK KÖZÖTT: KIHALT SIVÁR VIDÉKEK, TÖRZSI FALVAK, RABLÓ ERŐDÍTMÉNYEK, AUTOMATIZÁLT ROBOTGYÁRAK, HŐFÖDTE KATONAI LÉTESÍTMÉNYEK, HÁBORÚ ELŐTTI GYÁRTELEPEK, LEOMLOTT FELHŐKARCOLÓK

Számold a napokat...közeleg 2002 december 19. a PC GURU megjelenésének ideje!

Gépigény: P2-266/64 MB ram/Directx 7 kompatibilis hang és videokártya

KNIGHT RIDER

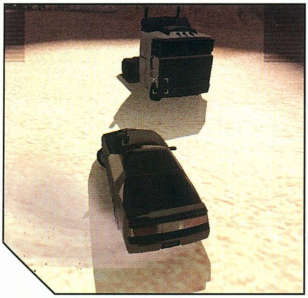
Fejlesztő: Davilex **Kiadó:** KOCH Media **Web:** www.knightridergame.com

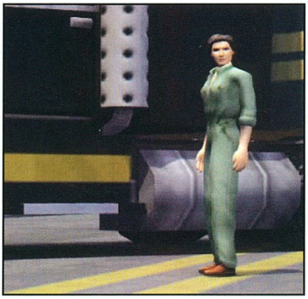


Kevés olyan emberke van Magyarországon, aki valamilyen oknál fogva nem látott legalább egy részt a 80-as évek egyik menő autós sorozatából, a Knight Riderből. Sok mindent el lehet mondani róla, még talán azt is, hogy sikeres volt. Talán a mai modern filmes technikákhoz szokott szemünk kissé ügyefogyottnak látná a minden rész alatt számtalan Pontiac Trans Amet összetörő filmes csapatot, de számos nagyszerű jelenetet oldottak meg csupán kaszkadőrök segítségével. Az autó beszél, a vezetője a kétméteres charm-boy Hasselhoff gyerek. Mi kellene más a sikerhez? Telt-múlt az idő, lassan felejteni kezdtük ezt a sorozatot, Hasselhoff is inkább a tengerparton mentette a szebbnél szebb nőket. Most úgy látszik, eljött ismét az ő idejük, hiszen a US Racert készítő Davilex csapat elhatározta, hogy rögtön számos játékplatformra adaptálja a sorozatot. Mivel érdekelt, hogy mit is lehet kihozni egy ilyen kategóriájú játékból, boldogan vállaltam el, hogy ismertetem Veletek, mit várhatunk, ha leemeljük a bolt polcáról a dobozt. Lehet, hogy mégsem kellett volna...

A játék természetesen akció, igaz hogy ki sem szállunk az autóból, de egy pontos szimulációtól sajnos meglehetősen messze van. Az akció kategória pedig sok mindent képes elviselni. Még ezt is. Aki esetleg nem lenne ismerős a témában, annak röviden ismertetem, mi is az alapfelállás. Főhősünk, Michael Knight egy szupertitkos alapítványnak dolgozik, akinek néhai alapítója elhatározta, hogy egyedi úton szolgáltat igazságot, a saját törvényei szerint. Ehhez kifejlesztettek egy szuperautót, mely a Knight Industries Two Thousand (KITT) nevet kapta. Az autó természetesen ultramodern cuccokkal van felszerelve és olyan bevonattal, ami nagyon jól bírja a gyűrődést. Így aztán a legnyakatekertebb mutatványokat is be lehet vele mutatni. Helyből 200 km/h-ra simán gyorsul 10 sec alatt, míg szuper üldözési módban a végsebessége jóval 300 km/h felett van. A játék elején szerencsére egy gyakorló módot is végig kell tolnunk, ami tulajdonképpen az autó alaplehetőségeit mutatja végig. Ezek közé tartozik a jobb, illetve a bal oldali két kerékre történő állás vagy a turbo boost, amivel egy hatalmasat tudunk ugrani akár helyből is. De az irányítást sem árt gyakorolni, mivel eléggé... khmm... érdekesre sikerült. Hiába nyomjuk finoman a gombot, alig érzékeli az irányváltoztatási szándékunkat, aztán egy szint után pedig majdnem helyben megfordul az autó. Mivel a játék küldetések rendszerére épül, ezért hasznos a jobb felső sarokban látható háromdimenziós minitérkép, amin a fontosabb pontok jelezve vannak. A középen fent lévő háromszög pedig mint iránytű szolgál az aktuális feladatunkhoz. A gyakorlás után pedig azonnal jöhetnek az éles küldetések.

A küldetésekről nagyon részletesen nem illik itt értekeznem. Annál inkább sem, mivel összesen 15 darab található ezekből. A változatosság sem az erőssége a programnak, ezen nagyon nem kell meglepődnünk, hiszen az ide-oda mászkáláson, szkennelésen, ugratásokon és autók megállításán kívül más dolgunk nem nagyon van. Ha most gonosz akarok lenni, akkor tulajdonképpen a film sem szólt másról, max. minden részben más-más fiatal hölgy volt a mellékszereplő. Éppen ezért nem irigylem a fejlesztőcsapatot, hogy egy ilyen jellegű alapból kellett építkezniük. A tizenöt küldetés azonban kevés ebben a viszonylatban, hiszen egy-





egy akciót 10-15 perc alatt vígan meg lehet oldani még akkor is, ha újra kell kezdenünk némelyiket. Mivel menteni nem lehet, csakis az elejéről lehet nekiindulni az egyes próbálkozásoknak.

Talán már az eddigiekből is kiderült, hogy nagyon nem kápráztatott el a játék, és még nem is szóltam a grafikáról. Ennek hibája valószínűleg abból ered, hogy a játék alapja PS2-re készült el, és ebből lett valamilyen módon konvertálva PC-re. Így egy meglehetősen kétszínű képet kapunk eredményül. Egyrészt a városok (bár inkább falukról van szó) kidolgozása eléggé részletes (attól eltekintve, hogy néha nincsenek utcák), számos effektus turbózza fel a látványt, ugyanakkor az eddigi játékokhoz szokott szem PC-től idegennek látja azt, ami megjelenik előttünk a képernyőn. Néhány észrevétel ezzel kapcsolatban: a szélvédő nem egyszínű, hanem a közepe világosabb és a széle felé pedig egy sötétebb keretet látunk. Ha ez sötétített üveg szimulációja lenne, akkor nem értem, hogy a két szélén miért sötétedik, hiszen csak felül van értelme ilyet használni. Így meg úgy néz ki, mintha mocskos lenne. Néha feltűnnek madárrajok is a levegőben, hogy még élethűbbé tegyék a világot, de ezek elhelyezése aztán minden ész nélkül, vagy egyszerűen csak véletlenszerűen történt. Grafikai bugok is garmadával állnak rendelkezésre. Kedvencem az, amikor autónkkal bele lehet hajtani egy épület lépcsőjébe. Mindez eltörpül amellett, hogy a tereptárgyak, illetve az „ütközési" zónák teljesen eltérnek egymástól. Ez annyit tesz, hogy ha látunk egy falat, akkor odáig nem tudunk elmenni, mivel program már előtte 4 méterrel úgy veszi, hogy nekiütköztünk. Ez nagyon kellemetlen.

Természetesen még ezek után is akadtak dolgok, amik nem nyerték el a tetszésemet. A nagyon rövid játékidő az egyik. A másik pedig a konzolos beütés egyértelmű láthatósága. A menükben egérnek semmi nyoma, valamint nem kényeztetnek el bennünket sem grafikai, sem egyéb beállításokkal. Itt a kedvencem, hogy ha át akarom definiálni a billentyűzet-kiosztást, és már foglalt az adott gomb, akkor egyszerűen azt mondja, hogy arra a gombra nem állíthatok semmit, mert már foglalt!? Ez programozástechnikailag kb. 5 sort jelent még egy primitívebb programnyelven is. Először valahol itt ábrándultam ki.

A játékmenetben is találunk számos hibát. Pl. ha egy út le van zárva, akkor az autók miért mennek abba az irányba? Persze nem a lezárás előtt 4 kilométerrel, hanem kb. 50 méterről van szó. Ez furcsa volt. Valamint végig foglalkoztatott, hogy miért nincs egy ember sem az utcán. Egyszerűen kihalt minden, se ember, se kutya, se macska. Csak azok az idióta madarak az égen. Nem tömegek kellenek, de egy-két kószáló emberke, vagy akár Devon időnként megjelenő figurája sokat dobott volna a játékon. Erre egyetlen magyarázatot látok. Ez pedig az, hogy a készítők nem akartak emberi modellekkel szórakozni, és minél előbb be akarták fejezni a cuccot.

Hasonló nemtetszést váltott ki bennem az, amikor egy autót kell szétrombolnunk. Ez abból áll, hogy neki kell mennünk, persze a megfelelő üldözés után. Na most, ha nekimegyünk hátulról, akkor egy kicsit sérül, mi pedig aláfutunk az autónak. Nem nekiütközünk, hanem átmegyünk alatta, az meg ugrik egyet, és máris mögöttünk van. Az rendben van, hogy lapos az autó orra, na de ennyire?
A másik dolog, hogy ha valaki menekül előlünk, és mi lemaradunk, akkor vajon miért vár meg állandóan? Miért okozunk nagyobb sebzést, ha csak egy kicsit megkarcoljuk az oldalát, mint amikor oldalról nagy sebességgel elkapjuk a kocsi orrával? Miért néz ki ugyanúgy egy szétrombolt autó, mint egy teljesen ép? Nagyon sok a kérdés, választ pedig nem lehet rá adni.

Ezek után most már senki sem csodálkozik azon, ha azt mondom, hogy meglehetősen csalódtam a játékban. Hiszen egyrészről sikerült eltalálni a hangulatot, és a párbeszédek, valamint a történet is nagyon jól illeszkedik a filmsorozathoz. Számos ismert szereplő felvonul benne, ami sokat dob a játékon. Azonban a megvalósítás katasztrofális. Talán jobb lett volna, ha csak a konzolos verziót erőltetik, és ott is ráírják a dobozokra, hogy élvezettel max. 14 éves korig játszható. Mindig is úgy gondoltam, hogy a PC-s játékokban valahogy több van, mint egy konzolosban, ezért is csalódtam talán ekkorát. Az ilyen játékok egyetlen célja a bevételek növelése bízva abban, hogy maga a név eladja a terméket. Aki nagyon ragaszkodik hozzá, az álljon neki és játssza végig. Talán egy rajongónak érdemes az életéből a játékra áldozni azt a másfél-két órát, amíg ez eltart.

H.I.T.T., AZ ÁLOMAUTÓ

„KITT, szállj ki az autóból!" Hasonló idióta viccek garmadája kelt szárnyra a 80-as évek végén. Ezt akkoriban még mindenki egyből értette, hiszen nem volt olyan ember, aki ne nézte volna meg délutánonként Michael Knight kalandjait. Azóta már számos új sorozat született a téma alapján: Knight Rider 2000, Team Knight Rider, Knight Rider 2010. Ezek ugyan már jóval fejlettebb technikával készültek, azonban a „feeling" már messze nem az igazi. Fekete Pontiac Trans Am, az elején a jobbra-balra futkározó vörös fénnyel. Hányszor láttam már ehhez hasonló utánzatot. Természetesen ezek messze álltak a Knight Industries által gyártott 8 fokozatú váltóval, utánégetővel ellátott turbojet motorral felszerelt csodajárműtől, ami kb. 11 millió dollárt ér (fansite-ok szerint). Így aztán mindenki a TV-n keresztül ámult a csodajárgány csodatulajdonságain: automata pilóta, hanganalizátor, véranalizátor (yes!), mikrohullámú zavaró, röntgenkép-készítés, lángszóró, célkövető rendszer, elektromágnesestér-generátor, ultramagnézium töltetek, monitorozás, szuper üldözési mód, gyorsulás 100-ra 0.2 sec alatt, 450-re alig 4 sec alatt, stb., stb., stb. Amint látható, nem egy egyszerű darab. Nem csodálkozom, hogy éppen ezt a témát vették elő, hiszen még 20 évvel a nagy kitaláció után is megállja a helyét a képzeletnek eme nagyszerű szülötte. ***(Kíváncsi vagyok, a korszak másik nagy sorozata, az AirWolf mikor kerül újra monitorközelbe... – JuliuS)***

Ch00ler

54%

grafika	12/25
zene/hang	10/15
játékélmény	23/40
kategórián belül	7/15
összhatás	2/5

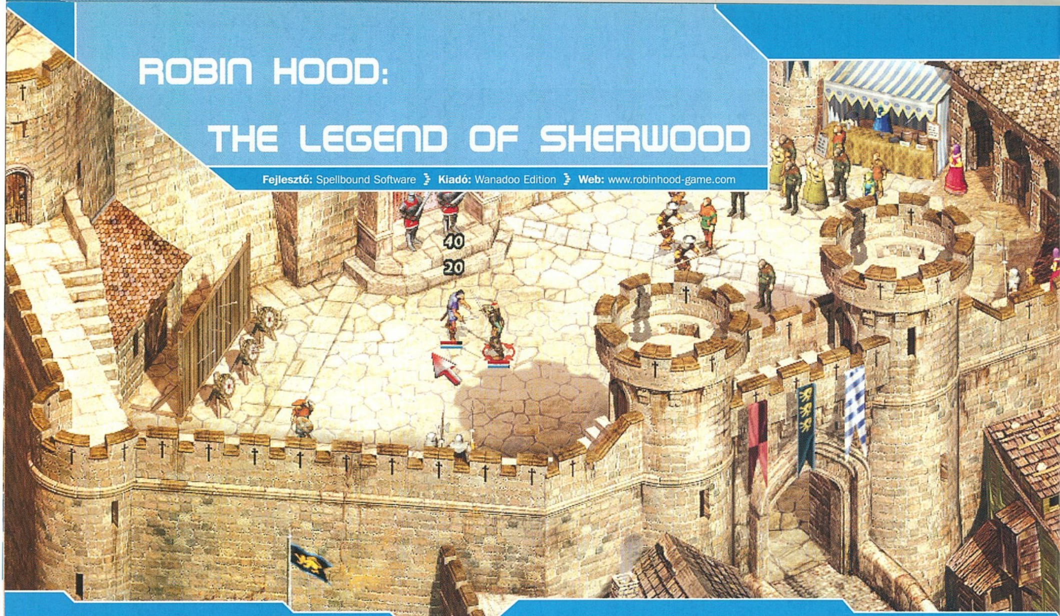
CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 450, 64MB, 16MB 3D videokártya, hangkártya

ARENA
Need for Speed: Hot Pursuit 2........87%
Driver........85%

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Fejlesztő: Spellbound Software **Kiadó:** Wanadoo Edition **Web:** www.robinhood-game.com



Szeretjük a Commandos-féle, lopakodós-taktikai stratégiákat? Szeretjük! Tele a piac ilyen stílusú játékokkal? Nincs tele! Szeretjük a kalandos történeteket, például Robin Hood legendáját? Szeretjük! Tele a piac az ezt feldolgozó játékokkal? Nincs tele! Ezt az okfejtést követve meglehetősen biztosra mentek a Ubisoft „fejvadászai", amikor bekopogtak a német Spellboundhoz, hogy megrendeljék jelen értekezésünk tárgyát. A germán fiatalok 2001-ben toppantak a rivaldafénybe – a Commandos oldalvizén – a Desperadosszal, amelynek sikerére csak a gyorsan kiadott C2-nek sikerült árnyékot vetnie. A szép és ötletes vadnyugati történet után most itt a jól ismert középkori legenda feldolgozása, melynek temérdek újdonsága – remélem – alaposan elgondolkodtatja a németek kontra amerikaiak sztorijába bonyolódott spanyol urakat...

Gondolom, az alaptörténetet nem kell részletesen elmesélnem, azt a számtalan filmből, például a klasszikus Errol Flynn-féle moziból, vagy az újabb Kevin Costneres feldolgozásból jól ismerhetitek – a játék pedig elég jól követi ezeket. Célunk a jó, ám törvényen kívülinek kikiáltott Robin of Locksley kalandjainak végigjátszása, az ausztriai börtönben raboskodó Richárd király 100 ezer fontos váltságdíjának összeszedése és a normann főurak, elsősorban a trónbitorló János herceg és a népet sanyargató nottinghami seriff életének megkeserítése.

Essünk túl gyorsan az audiovizuális élmények taglalásán, hogy magára a játékra fókuszálhassunk. Az alap, vagyis a nem túl gépigényes 2,5D-s izometrikus ábrázolásmód maradt, mivel a jól bevált Desperados motorja dohog legbelül, bár a karakterek 25%-kal nagyobbak, így jobban kidolgozottak, és az erőmű is alapos tuningon esett át. A német fiúk igencsak bővében vannak művészi hajlamoknak, a játék összképe lenyűgöző, élénk, telt színek, gazdag és részletes grafikai megvalósítás, ezer apró ötlet jellemzi a látványt. Egy új technika segítségével a karakterek animációja folyamatossá vált, nagyon látványos az egész, a korabeli leírások és középkori lexikonok alapján elkészített városokban – York, Lincoln, Derby, Leicester, Nottingham – minden a helyén van, az embert pillanatok alatt magával ragadja a hangulat, melyhez a szokásos kitűnő muzsika társul, no meg a fantasztikusan összehozott hangok és effektek.

Az eddigi ismert alapvetések megmaradtak, azaz vannak hősök, akiknek különféle tulajdonságaik, képességeik és hasznos trükkjeik vannak, és ezek fő karakterünkhöz, Robinhoz folyamatosan csatlakoznak, így egyre bővül a rendelkezésünkre álló taktikai eszköztár. Az ismert legendához hűen a készítők alaposan belenyúltak a műfaj eddigi lineáris sztorivezetésébe, és ez határozottan jót tett a játéknak. Az első küldetésünk funkcionál oktatópályaként, majd miután a másodikban kiszabadítottuk Stutely barátunkat és három társát, beleveszszük magunkat a sherwoodi rengetegbe, Robin kis csapatának búvóhelyére. Itt a legények önellátó gazdaságot hoztak létre, így minden eszközt, amire hőseinknek szüksége lehet – vetőháló, nyílvessző, pénzes zacskó, báránycomb stb. – elő tudnak állítani. A tisztás közepén, a lakomaasztalnál lerobbant embereink pirospozsgásra tömhetik magukat, a gyorssegélyt pedig a helyben gyűjtött gyógynövények jelentik, és lehet íjászatot és kardforgatást is gyakorolni. A dolog kivitelezése igen elegáns – kiválasztott emberünket a megfelelő helyre tereljük, ahol azonnal belekezd az adott tevékenységbe. Ám jó megjegyezni, hogy mindennek eredménye csak a következő erdőlátogatásnál jelentkezik, tehát hiába állítjuk oda Robint kardozni és hagyjuk magára gépünket, semmi haszna nem lesz.

Miután a tisztáson mindenkit be- és kiosztottunk, elővehetjük a térképet, ahonnan kiválaszthatjuk soros feladatunkat. Adott esetben egy, máskor akár 3-4 küldetés is várhat ránk. A fő csapásirányon túl ugyanis az erdőn áthaladó adószedőket, katonai konvojokat és egyéb meggondolatlan ellenséget is meg kell lepnünk időnként, hiszen ez a pénz összegyűjtésének leggyorsabb módja – itt egyébként furkósbottal aprítjuk a népet, és számos csapda van előre elhelyezve a pályán, ami nagyon kellemes taktikai orgiát jelent. Ha ráböktünk a nekünk tetsző feladatra, a képernyő tetején megjelenik, hány embert vihetünk maximum a küldetésre, és az is, kell-e, és ha igen, milyen „szakértő" ehhez (például embert leütő, megkötöző, kizsebelő stb.). A kiválasztott csapatot át kell terelnünk a patak túlpartjára, és máris kezdhetjük a végrehajtást. Itt hívom fel a figyelmet, hogy ilyenkor a program mindig végrehajt egy automatikus mentést, amelyet „Sherwood" néven megtalálunk, így ha egy erdei akció nem tetszik, vagy úgy látjuk, hogy más embert kellett volna elhoznunk, ezt visszatöltve átvariálhatjuk a csapatot, vagy akár új küldetést is választhatunk (ha van másik, persze).
Ha már a mentésnél tartunk: biztos veletek is előfordult, hogy a csata hevében, egy reménytelennek látszó helyzetben véletlenül a betöltés helyett a mentés gombjára csaptatok le. Nos, a hálás program, amint megnyomjuk a gyorsmentés gombját, a régit „alternative quick save" néven elpakolja, így ha elbaltáztuk a dolgot, ezt még visszatölthetjük – okos ötlet, remélem, más is eltanulja!

Picit térjünk vissza a tisztásra, hiszen jogos kérdés, hogy mi módon teszünk szert munkásra, katonára. Nos, ez egy újabb érdekes ötlet. Az eddigi játékokban az ellenfelek megölését tulajdonképpen semmi sem büntette, így ha úgy láttuk jónak, a munkásabb leütés/megkötözés helyett az egyszerű, néma orvgyilok megfelelő alternatívát kínált. Ám ezúttal egy „nemzetközileg elismert" hősről van szó, aki nem rablógyilkos! A legtöbb pálya végén csatlakozik hozzánk pár ember – minél kevesebb áldozattal járt küldetésünk, annál többen. Ráadásul pontokat is kapunk, amelybe sok más mellett (például a teljesítés időtartama, a felderített pálya nagysága stb.) ez is bejátszik, és még azt is kiírja a program, a teljes játékot figyelembe véve hány százalékos a megkímélt életek száma. Persze, aki mindezzel nem akar törődni, nem kell – lehet íjazni, kardozni, sőt ez elég ötletesen lett megoldva, amolyan Black&White módon szó szerint a képernyőre rajzolhatjuk egerünkkel a kívánt mozdulatot, amelyet aztán karakterünk hűen végrehajt. (Ha ilyen csatározásra kerül sor, mindig érdemes átvenni az irányítást, mert a gép elég ügyetlenül vív bajt helyettünk.) Egyébként az erdei akciókban több csapda is van, amely mögött vérszomjas embereink ácsorognak bunkóval, íjjal, így aki vértelenül akarja teljesíteni a játékot, ne aktiválja ezeket!

Ami nehézséget jelent viszont, az – épp úgy, mint a Desperadosnál – a pálya rögzítettsége. Sok esetben nagyon nehezen fogjuk embereinket vagy ellenségeinket megtalálni a sűrű lombú fák alatt vagy a házak mögött, ezért hasznos kezünk ügyébe helyezni a körvonalakat megjelenítő gombot (Display Outlines, alapban CAPS LOCK). A másik gondom főhőseim útvonalválasztásából adódott, elég ciki, hogy képtelen odáig eljutni a gondolkodásban egy figura, hogy inkább megkerülök egy viskót, mint egy komplett őrjárat elé csámpázok nagy büszkén... Ezért állandóan oda kell figyelni embereinkre, és a pontos pozicionáláshoz szükség lesz néha a csúnyácska ráközelítésre is – no meg egy finom, kezes rágcsálóra. Egy javaslat: miután létrehoztuk saját profilunkat, az „Options/Shortcuts" menüben beállíthatjuk a megfelelő billentyűzetkiosztást – ajánlom a „Default 2" választását, ez egy kifejezetten jó beállítást eredményez. És még egy nagyon hasznos trükk: a jobb SHIFT lenyomásával megjeleníthetjük az adott pályán lévő összes ajtót, bejáratot, kék színnel jelölve, zölddel pedig azon helyeket, ahová ügyes embereink felugrálhatnak (Robin még a háztetőkre is!). Szintén jó megjegyezni, hogy nem szabad sajnálni az időt, a megkötözött ellenséget be kell hurcolni valami épületbe, itt ugyanis így is marad, különben az igencsak jó AI által vezérelt ellen megtalálja és kiszabadítja társait! Egyébként ez a része a játéknak nagyon rendben van, épp ezért már most mondom, tessék jól meggondolni a nehézségi szint kiválasztását, a normál mód Commandos- és Desperados-edzetteknek való, igen nagy kihívást jelent, kezdők, türelmetlenek inkább a könnyűre klikkeljenek – a „nehéz" itt embertelent jelent...

Nehéz belezsúfolni két oldalba ezt a játékot, annyira változatos, ötletes, tele humorral, meglepetésekkel. Az biztos, hogy jó időre le fogja kötni a taktikai/stratégiai játékok szerelmeseit, és az is, hogy a műfaj is nyert ezzel a munkával, nem is keveset. Lehet tanulni a hibákból, el lehet lesni a számtalan apró ötletet, újdonságot. Számomra pedig azért is jelentett elégtételt, mert annyiszor papoltam már, hogy nem kell mindenáron 3D-ben gondolkodni, maradandót alkotni eggyel kevesebb dimenzióban is lehet...

]{redenc

92%

grafika	24/25
zene/hang	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 300, 64 MB RAM, 1 GB HDD

ARENA

Commandos 1-2	93%
Desperados	92%
Fallout Tactics	91%

WWE RAW

Fejlesztő: Archer Inc. **Kiadó:** THQ **Web:** www.wwe.com

1987. március 29-én a michigani Pontiac Silverdome-ban megrendezett esemény örökre beírta magát a sporttörténeti enciklopédiákba, hiszen 93.173 rajongó nézte végig a helyszínen, felállítva ezzel a fedett pályás sportesemények történetének legnagyobb nézőszámrekordját. Mi lehetett az, ami ilyen tömegeket volt képes megmozgatni, és melynek sikere azóta is töretlen? Mi az, ami hetente helyszíni nézők tízezreit, ezen felül pedig milliókat képes a képernyők elé szegezni? Ez a pankráció, Amerika egyik legnépszerűbb „őrülete".

Do you smell what the Rock is cookin'? A THQ nagy merészen elhatározta, hogy a konzolokon sikerműfajnak számító wrestling-játékok után egyik Xbox-os programjából PC-s átiratot készít. Előljáróban annyit leszögezhetünk, hogy bár a konverzió egészen jól sikerült, és az ilyen programok legnagyobb rákfenéjének, az irányítás nehézségének akadályát is jól vette, azért jelentős kívánalmakat is hagy maga után. A RAW-val találkozó embereket három csoportba sorolhatjuk: aki szereti a pankrációt, az mindenképpen ki fogja próbálni, és a valósághoz kötődő megszámlálhatatlan kapcsolódási pont miatt imádni is fogja; aki gyűlölik a pankrációt, az eleve ki sem próbálja; végül a maradék réteg, aki nem, vagy csak kisebb mértékű előítélettel viseltetik a wrestling iránt; elsősorban nekik szól ez a cikk.

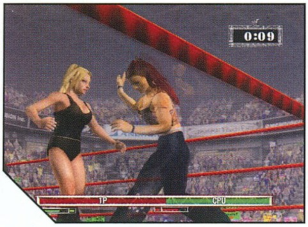
What does everybody want? Ha egyetlen mondatban akarnánk összefoglalni a RAW-t, akkor azt mondhatnánk, hogy egy remek verekedős játék, mely néhány bosszantó hibája ellenére, rengeteg és változatos – valamint természetesen látványosabbnál látványosabb – mozdulatainak köszönhetően hosszú időre képes lehet lekötni a stílus szerelmeseit.

A legfontosabb elemről, az irányításról már elmondtam, hogy összességében jól sikerült, egyedül a többszereplős meccseknél az ellenfelek közötti váltás nem működik minden esetben megfelelően (alkalmasint ez roppant bosszantó tud lenni, amiről tördelőnk lezúzott billentyűzetei tudnának mesélni). Az iránygombokon kívül mindössze négy billentyűvel mozdulatok százait csalhatjuk elő. A blokkolás (**C**) minden esetben védekezésre szolgál, az akció (**A**) felelős a sértegetésekért, a *pin* megkísérléséért, az ellenfelek ellökéséért, a tárgyak használatáért, valamint a fogással kombinálva az igazán ütős kombók és kivégző mozdulatok beviteléért. A fogás (**S**) a látványosabb mozdulatsorok

PÁROSOK

A játékban arra is figyeltek, hogy ha egyetlen két vagy három olyan embert választunk páros meccs partnernek vagy menedzser társunknak, akik a valóságban is együtt szerepelnek, akkor ez itt is így nézzen ki, ők a játékban is együtt érkezzenek meg. Sőt általában a bevonuló zenék és videók is mások ilyen esetben. Most nézzük át a játékban található párosokat:

Hardy Boyz: Matt Hardy, Jeff Hardy és Lita
Dudley Boys: Bubba Ray Dudley, D-Von Dudley és Spike Dudley
Triple H & Stephanie: Triple H és Stephanie McMahon-Helmsley (rejtett karakter)
Hollys: Hardcore Holly, Crash Holly és Molly Holly
X-Factor: X-Pac, Justin Credible és Albert
APA (Acolytes Protection Agency): Faarooq és Bradshaw
Edge & Christian: Edge & Christian
KaiEnTai: Funaki és Taka Michinoku



indításánál, a fojtásoknál és feszítéseknél, az ütés előli kitéréseknél és a tárgyak eldobásánál, míg az ütés (**D**) a közvetlen harcnál, a kontratámadásoknál és a tárgyakkal történő ütéseknél kerül előtérbe. Persze ezen gombok kombinálásával további mozdulatokhoz jutunk, ráadásul az sem mindegy, hogy az ellenfelünk velünk szemben áll, fogásban van szemből vagy hátulról, a földön hason vagy háton fekszik, a szegélyen áll, a ringen kívül található, a sarokban szemből vagy háttal áll, fut felénk, kábán szédeleg (háttal vagy szemből), valamint hogy a közönség éppen mennyire „szeret" minket. Bizony, az egyedi manőverek és a kivégző mozdulatok csak ilyenkor kivitelezhetőek. Igaz, ezeket aztán ismétlésben is megnézhetjük, méghozzá közvetlenül az akció után, a meccs alatt (ez a *Double Feature*, ami a valódi TV-közvetítéseknél is hasonlóan működik). Ebben az esetben a mindig jó kamerakezelés ismét remekel, viszont az úgy-nevezett *interference*-nél (vagyis amikor ellenfelünk vagy éppen a mi barátaink berohannak befolyásolni a meccset) néhány pillanatra kikerülhetünk az akcióból – ilyenkor a legjobb azonnal kigurulni a ringből, és az aréna egy biztonságosabb sarkába húzódnunk.

It's the Big Show. A grafika a 640x480-as felbontás ellenére megfelelő, a karakterek jól kidolgozottak, tökéletesen felismerhető mindenki. A mozdulatok egy az egyben az eredeti minták alapján készültek. A közönség ugyan eléggé lapos-ka (csak egy sík lapból állnak a nézők), valamint az aréna sem igazán hemzseg a nagyfelbontású felépítéstől, ám ez még nem éri el a zavaró szintet. A bejáró felett található *TitanTron*, pontosabban a rajta futó videók és előképek, plusz a fények és pirotechnikai látványelemek azonban képesek a megfelelő hangulat megteremtésére, így összességében elmondható, hogy a látvány tekintetében nem lehet okunk panaszra.

Dead man walkin'. A hangok és zenék szintén remekül visszaadják az eredeti közvetítések hangulatát. A bevonulózenék hosszabb ideig történő hallgatás után sem válnak unalmassá, az ütés-, nyögés-, puffanás-, és egyéb hangok is jól illeszkednek a programban. A közönség mindig aszerint reagál, mennyire szereti avagy gyűlöli az adott pankrátort: a közönségkedvencek hamar hangulatba tudják hozni a tömegeket, míg egy-egy negatív szereplő hangos „boooo"-zást vált ki a publikum soraiból. Egyedül az élő kommentár hiányzik a meccsek alatt, ez sokat dobott volna az amúgy sem kicsi hangulaton.

That's the bottom line... 'cause Stone Cold said so. Említettem már a tárgyakat, nos ezek többségét az arénákban elhelyezett ládákban – azokat szétütve – találhatjuk, de tárgyként használhatjuk a kommentátorpult mögötti székeket, vagy a hardcore meccseknél elhelyezett kukákat, létrákat és asztalokat. Ez utóbbiakat a székekhez, a ring sarkaiban található feljárókhoz, a partvisokhoz, valamint magához a kommentátorpulthoz hasonlóan szét is tudjuk törni, hogy darabjait tovább használva okozzunk kellemetlen perceket ellenfeleinknek, akiket egyébként már a bejárón megtámadhatunk, és néhányuknál az ilyenkor náluk levő tárgyat is elvehetjük. Így tehetünk szert pl. K. Kwik mikrofonjára (ami alaposan gerjed, ha dobáljuk vagy ütünk vele), Triple H vizespalackjára, Saturn Moppy névre keresztelt felmosórongyára, vagy akár Kurt Angle olimpiai aranyérmére. Bizonyos tárgyakat az akció (**A**) gomb újbóli megnyomásával használhatunk is, így ruhadarabokat vehetünk fel, székeket és asztalokat nyithatunk ki, stb. A tárgyak használatánál viszont vigyázzunk, mivel ha nem hardcore szabályok szerinti meccset választunk, és egy tárggyal a ringben (akár még a köteleken kívül is!) ütjük meg ellenfelünket, az azonnali kizárással (*DQ*) jár.

Here comes the money... A karakterek állapotáról számos kijelző tájékoztat. Az alattuk látható kis kijelzőn lévő hosszabb csík a fáradságukat (fáradtan nem tudnak sem ütni, sem futni, de még védekezni sem), míg a mellette lévő kocka a *pin*-elés (amikor ránkszámolják a hármat és vége a meccsnek) esélyét jelzi – ha villog, akkor az ellenfél már képes legyőzni. A képernyő alján végigfutó hosszú csík a közönség hangulatát jelzi, ebből mérhető le, mennyire lelkesek, mennyire szeretnék a győzelmünket. Ha a mi színünk nagyobb, akkor képesek leszünk az ellenfél támadásait, és *pin*-elési valamint *submit*-elési (amikor egy feszítés nyomán feladásra próbál kényszeríteni minket) kísérleteit kivédenünk, míg ha már a csíkunk élénk színben villog is, akkor a speciális támadásainkat is bevethetjük. A közönséget változatos akciókkal és az ellenfél ingerlésével (**A** gomb) befolyásolhatjuk.

The best there is, the best there was, and the best there ever will be. A szimpla mérkőzéseken (egy-egy elleni, páros, mindenki-mindeki elleni és többen egy elleni) kívül részt vehetünk címmeccseken (itt nyerhetünk öveket és hozhatjuk elő a rejtett karaktereket) és bajnokságokon. Akinek sok ideje van, megpróbálkozhat saját karakter generálásával is. Ellenben az egzotikusabb meccsfajták (létrameccs, ketreces meccs, stb.) és a backstage harc lehetősége ehhez okból kimaradt a játékból, hasonlóan a többgépes multiplayer módhoz. Bizony, többjátékos módra csak egy gépen van lehetőségünk.

Time to play the game. A cikk végén említett hiányosságok ellenére a RAW remek hangulatával, megszámlálhatatlan mozdulatsorával és látványos verekedéseivel hosszú időre szóló szórakozást biztosít. Kár, hogy az elején a sok copyright képernyő miatt olyan lassan indul el...

A REJTŐZKÖDŐ TULAJDONOSOK

Bár könnyen azt hihetnénk, mégsem az eddig említett szupersztárok közül kerül ki a pankráció legbefolyásosabb embere: aki ezt elmondhatja magáról, az a WWE (korábban WWF) tulajdonosa: Vince McMahon, aki a családi vállalkozást apjától örökölte meg, és futtatta fel világméretű őrületté.

A játékban majdnem a teljes tulajdonosi kör szerepel: *Stephanie McMahon* a női öv megszerzésekor válik választható karakterré. Ő egyébiránt a SmackDown-nak, a WWE egyik premier műsorának General Managere, másrészről pedig Vince lánya. *Shane McMahon* a WCW tulajdonosa, valamint Vince fia, aki a hardcore öv megszerzése után választható. Természetesen ott van maga *Vince McMahon* is, a WWE tejhatalmú ura, egy páratlan üzleti géniusz, aki a nehézsúlyú öv elnyerése után válik hozzáférhetővé. A játékban található negyedik rejtett karakter *Fred Durst*, a Limp Bizkit zenekar frontembere (ők úgy kerülnek a képbe, hogy az egyik WWE szupersztárnak - Undertaker-nek - a játék készítése idején ők szolgáltatták a bevonuló videó zenéjét, Rollin' című számukkal), aki az összes öv elhódítása után kerül elő.

JuliuS

88%

grafika	20/25
zene/hang	15/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

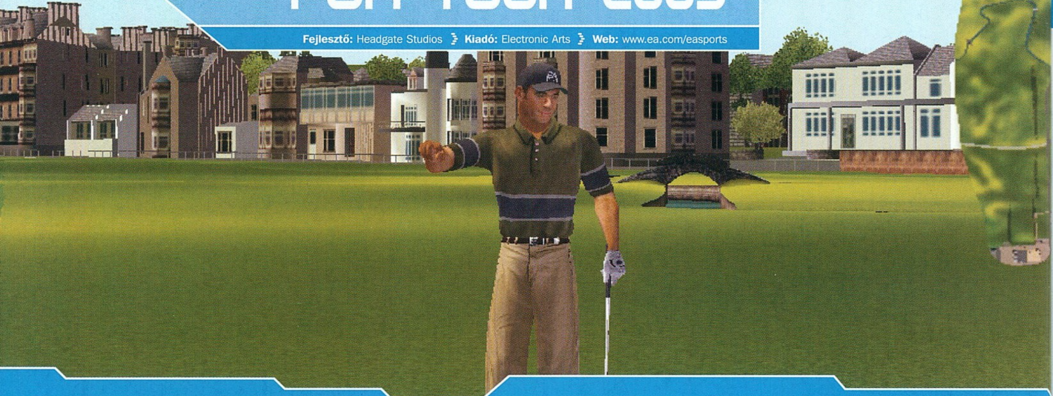
MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII-500 MHz, 64MB RAM, 500 MB HDD

ARENA

WCW Nitro	41%
WWF WrestleMania	78%
WWF In Your House	70%

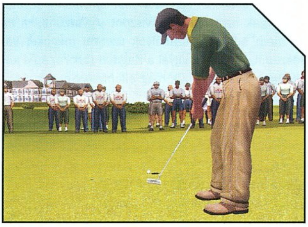
TIGER WOODS PGA TOUR 2003

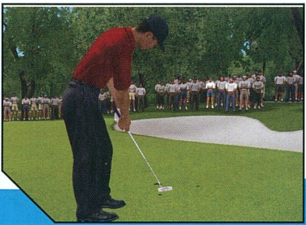
Fejlesztő: Headgate Studios **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.ea.com/easports



A golfozás az egyik legjobb sportág, hiszen nyugtat, szórakoztat, és nem utolsósorban gazdagít. A világ legjobb golfozói egyaránt meglehetősen szép summát tehetnek zsebre évről évre, de közülük is kiemelkedik Tiger Woods, hiszen az ő neve mára már fogalommá vált. Az EA Sport pedig gondolt egy nagyot, és még tovább tömte a szimpatikus színes bőrű versenyző amúgy sem vékony képzeletbeli bukszáját. Nos, ez a névhasználatról szóló megállapodás mindkét fél számára előnyös, hiszen Tiger olyan kiemelkedő a saját területén, mint az EA Sports eddigi alkotásai...

Régi érzés kerített hatalmába a lemezek kézhezvételekor, ugyanis 3 CD-s játék (!) legutoljára a gépemen talán valamelyik polgári repülőgép-szimulátor volt. Persze a CD-k száma nem jelent semmi előítéletet, csupán érdekesség, ellenben azt reméltem, hogy cserébe legalább valami eszméletlenül gyönyörű, a golfozás iránt azonnal leküzdhetetlen vágyat ébresztő intrót láthatok majd. Gondolom, mindenki kitalálta, hogy ez elmaradt, ehelyett pedig egy közepes szintűre sikeredett, az izgalmakat jó alaposan és messziről elkerülő átlagos videót láthatnak az érdeklődők. Már éppen a kétségbeesés szélén álltam, amikor megérkezett a menürendszer, s az visszaadta a fejlesztőkbe vetett hitemet, bizalmamat. A bal oldalon logikusan elrendezett, jól áttekinthető sorrendben sorakoznak a különböző játékmódok, a képernyő jobb oldalán viszont maga Tiger Woods sétálgat, s ütőjével a kezében végig úgy pózol, mintha játék közben lenne. A zene, a menü és a hangulat tehát rendben van, s a szabad játékban eltöltött pár pálya után ugyanezt a játékmenetre is elmondhatom. Szabad játékon belül lehetőség nyílik alaposan megismerni az irányítást, ami kifejezetten jól sikerült. Ezt nem a legtöbb golfjátékból már jól ismert jelzőkörre értem, hanem a realtime, azaz valósidejű ütésekre. Rendkívül jól lehet érezni és kivitelezni az ütések irányát és erősségét, s előtte ugyanilyen jól lehet a jobb gombbal körbenézni szinte 360 fokos látókörben. Az első sikerek annyira meghozták a kedvemet a játékhoz, hogy rögtön belekaptam a karrier módba is. Erről is csak jót mondhatok, hiszen egy meghatározott nagyságú pénzzel a zsebünkben indulunk, melyből megformálhatjuk karakterünket – igaz, aki viszonylag jó akar lenni, annak bizony nem sok pénze marad. Pedig muszáj és érdemes hagyni egy kevés összeget, ugyanis a versenyekre nevezési díj van, plusz lehetőségünk van a felszerelésünk cseréjére, kiegészítésére is! Ütőket és labdákat vehetünk mindenféle távolsághoz, terepviszonyokhoz, s ezt bármikor megtehetjük a játék során, ha rendelkezünk elég pénzzel. A kezelhetőség tehát nagyszerű, a hangok is nagyon jók (jó ütésnél üdvrivalgás, nagyobb taps), ellenben szólnom kell pár kevésbé tetsző dologról is. Az egyik ilyen a grafika, amelytől többet vártam. A pályák maguk szépek, de az azokat körbevevő környezeten még dolgozhattak volna. Szintén gyengécske a közönség megjelenítése, ráadásul végig mozdulatlanok, miközben a labda adott esetben 200 méternél is többet repül, de az se zavarja őket, ha esetleg egy rossz ütés után mögöttük zajlik a játék...





A kisebb bosszantó hibák azonban nem sokat rontanak a megítélésen, ugyanis a kiváló irányítás és remek hangulat hamar elfeledteti azokat.

Doki

WWW.TIGERWOODS.COM

Focistáknál – leginkább a sztárok esetében – bevett szokás, hogy külön weboldalt üzemeltetnek, hogy rajongóikkal tarthassák a kapcsolatot (no meg persze a szponzorok is megköszönik). Tiger Woods ugyan nem focista, de sztárnak sztár, s ezért már ilyen fiatalon (26 éves) is elérkezettnek érezte az időt, hogy saját honlapját elkészíttesse és üzemeltesse. Aki nagyon ráér, az bátran látogasson el, hiszen igényes és alapos weboldallal van dolgunk, amelyen minden információt beszerezhetünk, egészen a legapróbb részletekig.

91%

grafika	21/2
zene/hang	14/1
játékélmény	38/4
kategórián belül	14/1
összhatás	4/

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 64 MB, 600 MB HDD

ARENA
MS Links 2003 .... 87%
Actua Golf 2 .... 68%

NBA Live 2003

Rejtett karakterek előcsalása:
Ghetto Fabulous:
Válaszd a "create a player" menüpontot és csinálj egy játékost, a keresztneve legyen GHETTOFAB. Ezek után már bekerül a tartalékosok közé és választhatod is őt a "Sign/Release Player" opcióban, hogy a csapatod tagja legyen.
Busta Rhymes:
Csinálj egy játékost, a keresztneve FLIPMODE legyen.
Just Blaze:
Csinálj egy játékost, a keresztneve GOODBEATS legyen.
Hot Carl:
Csinálj egy játékost, a keresztneve CALIFORNIA legyen.
DJ Clue:
Csinálj egy játékost, a keresztneve MIXTAPES legyen.
B-Rich:
Csinálj egy játékost, a keresztneve DOLLABILLS legyen.

Deadly Dozen: Pacific Theater

Nyomd meg a [PAUSE] majd az "L" gombot és gépelheted a kódokat:

ammo	Örök muníció
godmode	Istenmód, sérthetetlenség
stats	Játék statisztika
fly	Repülő mód
invis	Láthatatlanság
winmission	Küldetés megnyerése
losemission	Küldetés elvesztése
give #	Megkapod a # eszközt (a # helyére 0 és 44 közötti értéket írj)
fovs	Ellenség látótere

Fifa 2003

Szerkeszd a "soccer.ini" fájlt, amit a játék könyvtárában találsz és add hozzá a következő sorokat, majd indítsd el a játékot.

Automata szerelés/ támadás engedélyezése:
AUTO_TACKLING=1
Játék futtatása ablakban:
WINDOWED=1
A kapus nagyon profi lesz:
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1
Csapatok statisztikáinak kiegyenlítése:
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1
Agresszív szerelés/ támadás engedélyezése:
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1
Bemelegítés engedélyezése:
PRACTICE_MODE=1
Minden csapat engedélyezése:
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1
Minden bajnokság engedélyezése:
UNLOCK_TOURNAMENT=1
A számítógép véletlenszerűen választ csapatot:
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1

Emergency 2

Játék közben nyomd meg a "|" gombot (Alt Gr + W), ennek hatására előbukkan a konzol. Majd gépeld be a "Backdraft" szót, hogy a csalásokat engedélyezd.

Ezek után már használhatod a következő kódokat:

cmdlist	Az összes parancs megjelenítése
moneytalks	A pénzt 666,666 dollárra állítja
finish	Küldetés befejezése

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Ha olcsóbban akarsz kocsikat vásárolni (10 dollárért), akkor nyisd meg a "cars.ini" fájlt a "CARS" könyvtárból (amit az NFSHP2 főkönyvtárban találsz) a notepad szerkesztővel. Változtasd meg a következő sorokat a következőkre:

price=10
nfsprice=10

Unreal Tournament 2003

Egyjátékos játékmódban nyomd meg a "TAB" gombot, hogy a konzol megjelenjen és gépeld be a következő kódok valamelyikét.

god	Istenmód
loaded	Mindegy fegyver
allammo	Összes töltény
fly	Repülés
ghost	Falon átjárás
walk	Repülés és falon átjárás kikapcsolása
stat fps	Képernyőfrissítés megjelenítése
stat net	Hálózati státusz megjelenítése
behindview 1	Harmadikszemélyű nézetre váltás
behindview 0	Elsőszemélyű nézetre váltás

Minden skin engedélyezése:

Nyisd meg az UT2003.ini fájlt (például a Notepad szövegszerkesztővel) a játék rendszerkönyvtárából és add hozzá a következő sorokat a végéhez:

[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True
bTDMUnlocked=True
bDOMUnlocked=True
bCTFUnlocked=True
bBRUnlocked=True

Project Nomads

Mentések módosítása:
Kezdj el egy játékot, majd mentsd el, de jegyezd meg, hogy hányadik, mert csak így találod meg az "X:\Project Nomads\Run\save" könyvtárban ("x" az adott meghajtó jele). Ezután nyisd meg a slotx.n fájlt, pl. a WordPad-dal, ahol az "x" helyén a mentés helyének a száma van.

Keresd meg a következő sorokat:

".setmaxartefacts x" – ahol az "x" határozza meg, hogy hány tárgy lehet nálad, ezt beállíthatod 6-ra.

Ha kicsit tovább keresgélsz a fájlban, akkor a következőket találod:

.addchildvehicle "/world/clans/1/j_navigationtower018"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_silo0115"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_powerplant0112"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_guntower0219"
.addchildvehicle "/world/clans/1/artefakttresor0119"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_scoutgarage0124"
.addchildvehicle "/world/clans/1/ofen0127"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_guntower0227"
.addchildvehicle "/world/clans/1/biggun30"

Ezek a szigeted építményei és azok azonosítószámai. Hogy kicsit tuningoljunk rajtuk, keress rá az építmények nevére. Például: rákeresünk a "j_guntower0219"-re, ez mutatja az ágyúd beállításait. Kicsit tovább menve a következőket találod:
"j_guntower01" "j_guntower0219" és kicsivel később pedig ezt:
"j_guntower01/turret" "turret19"

Most jön a szerkesztés:

A fájlban található "j_guntower01"-ben a 01 az ágyúd szintjét mutatja. Ha ezt megváltoztatod mindkét esetben 3-ra ("j_guntower03'), akkor 3. szintű ágyukkal fogod folytatni a mentést (a 3. szint egyben a maximum is). Ugyanezt kell csinálnod az erőművekkel és a silókkal is, ha 1-es szint helyett rögtön 3-assal akarod kezdeni.

James Bond 007: Nightfire (demo)

A csalások aktiválásához először is meg kell találnod az "autoexec.cfg" fájlt, amit alapesetben a "C:\Program Files\EA Games\Nightfire Demo\Bond" könyvtárban találsz. Nyisd meg egy szövegszerkesztővel, ez lehet a Notepad is vagy bármi más. Írd a fájlba a konfigurációs lista végéhez a következő a két sort:

sv_cheats 1
console 1

Ezek után játék közben nyomd meg a "~" (tilde) gombot, így előbukkan a konzol. Gépeld be a kódokat, majd üsd le az "ENTER" gombot az engedélyezéshez.

god – Isten mód, sérthetetlenség
noclip – Falon átjárás
notarget – Láthatatlanság
fly – Repülés bekapcsolása
map X – Ugrás az X. pályára, az X helyére a pálya nevét írd

A demóban a következő pályákat találod:

mapm3_japan01
map m3_japan02
map m3_japan03
map m3_japan04

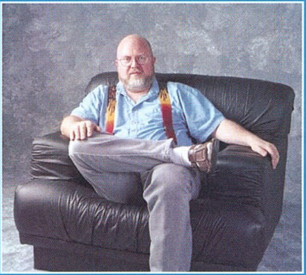
FIGYELEM! A felsorolt csalások némelyike hibát okozhat a játékban. Ha ez nálad is előfordul, csak indítsd újra a játékot.

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB FEJLESZTŐCÉGEI

Sorozatunk újabb szereplőjének kiválasztása ezúttal sem sok fejtörést okozott. A hónap nagy durranása az Age of Mythology, így kézenfekvő volt, hogy úti célunk ezúttal a texasi Dallas, ahol talán a legnagyobb az egy négyzetméterre eső játékfejlesztők száma, hiszen itt tevékenykedik a 3D Realms, az id Software, a Ritual Entertainment, a Gearbox, a Terminal Reality vagy a Third Law Interactive is – no és persze főszereplőnk, az Ensemble Studios.

ENSEMBLE STUDIOS

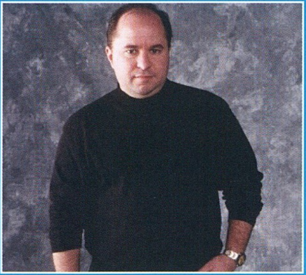
A kilencvenes évek elején az USA-ban igazán jó üzletnek számított az IT consulting, azaz a számítógép-tanácsadás, így nem csoda, hogy a fiatal komputerszakember, Tony Goodman is egy ilyen céget alapított Ensemble Corporation néven. A pár főt foglalkoztató kisvállalkozás hamar befutott, és szép sikereket könyvelhetett el, így Tonynak lehetősége nyílt arra, hogy kedvenc szórakozásának éljen, ugyanis szenvedélyes táblajátékos volt, és rengeteg időt töltöttek játékkal odahaza is öccsével, Rickkel. Egy alkalommal Virginiában járt, és betért a helyi táblajátékos klubba, ahol egy nagydarab,



szemüveges fickó láthatóan a társaság középpontja volt. Megismerkedett vele, és kiderült, hogy a férfiú nem más, mint Bruce Shelley, aki a Tony által is kedvelt Avalon Hill játékok egyik tervezője volt.

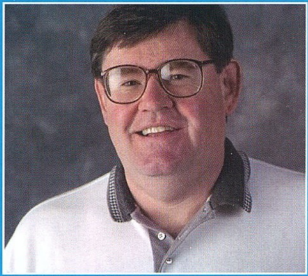
Bruce – vagy ahogy barátai hívják, Bruck – 1980 óta foglalkozott szerep- és háborús játékok készítésével. Érdeklődéssel figyelte a számítógépes játékok terjedését, de nem igazán lelkesítették fel. Ám amikor 1987-ben meglátta Sid Meier Pirates! című játékát, teljesen lázba jött. Nem sokat habozott, bekopogott a már akkor legendának számító Meierhez, és nemsokára már együtt dolgoztak a Railroad Tycoon projecten. A félisten asszisztenseként öt évet húzott le a Microprose-nál, részt vett a Civilization, az F-19 Stealth Fighter, és az F-15 II tervezésében is. Közben kézikönyveket, stratégiai útmutatókat, játékleírásokat készített, és elég jó nevet szerzett ezzel is.

Tony és Bruck végigbeszélgette és játszotta az estét, amelyet még számos találkozás követett, és egy életre szóló barátság szövődött a két fickó között. 1995 januárjában Tony végül egy merész öt-



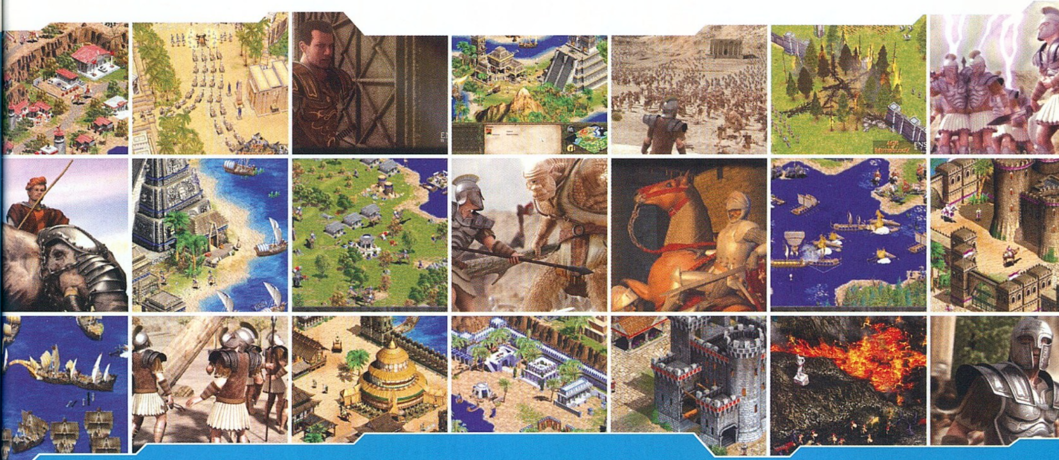
lettel hozakodott elő: cége pénzén hozzanak létre egy kis játékfejlesztő stúdiót, ahol együtt dolgozhatnának egy stratégiai játékon, mely Rick agyából pattant ki jó két éve – egy történelmi alapokon nyugvó stratégia, a nagy birodalmak idejéből. Bruck rábólintott az ötletre, és a két testvérrel megalapította az Ensemble Studiost. Szép lassan körvonalazódott a játék – Bruck, Rick és egy másik nagy táblajátékos, Brian Sullivan, aki szintén csatlakozott a csapathoz, csiszolgatták a sztorit, miközben az EC egyik fiatal szakembere, David Rippy szabad estéin nekiállt zenét írni a játékhoz két testvére, Stephen és Chris segítségével. Júniusban megkezdődött a team toborzása, és decemberre el is készült az Age of Empires első prototípusa, mely már a Mark Terrano által fejlesztett többjátékos üzemmódból is ízelítőt adott, így Tony elkezdte felhajtani a lehetséges kiadókat, miközben mindenki az egyetlen, még gyenge ponton dolgozott – a játék motorján.

1996 februárjára összeállt az erőmű első verziója, Matt Pritchard programozásában. Júniusban sikerül beszervezni egy fiatal, ám kora ellenére tapasz-



talt programozót, Dave „Bigdog" Pottingert a csapatba, aki korábban egyszemélyes vállalkozásban hitelkártyás konstrukcióban értékesített saját maga által gyártott játékokat. Dave és pár tehetséges grafikus és animációs szakember, köztük Brad Crow és Scott Winsett segítségével aztán elkészül az addigi idők talán legjobb RTS motorja, a GENIE.

Mindeközben egy másik, jóval nagyobb vállalat életében is jelentős változások állnak be. A Microsoft 1995 augusztusában jelenteti meg a Windows 95-öt, és kezdi meg világhódító menetelését. Decem-



berben, az AoE első demójának megszületésével szinte egy időben megjelenik a DirectX 1.0, mellyel új időszámítás kezdődik a játékiparban – a DOS korszak végét jelezve. Ezek után szinte természetes, hogy Bill Gates csapata rátalál a kiadót kereső Ensemble Studiosra, és a játékuk próbaverzióját megkóstolva megszimatolják a nagy üzlet lehetőségét, így 1996 tavaszán megtörténik a nagy bejelentés a két cég együttműködéséről.

1997 júniusában csatlakozik a csapathoz egy nagyon nagy név – Sandy Petersen. „Sandyman" ekkor már 16 éve pörög az iparban, korábban Bruck munkatársa volt a Microprose-nál, majd az id Soft égisze alatt segített világra hozni olyan „apróságokat", mint a Doom I-II és a Quake, és jó pár táblás játék is fűződik nevéhez – az AoE scenarióit egy másik új szerzeménnyel, Ian Fisherrel már együtt írják. Ez megadja a végső lökést a fejlesztésnek, és 1997 októberében megjelenik az Age of Empires a Microsoft kiadásában. A siker elképesztő. Az USA, Nagy-Britannia, Németország és Franciaország piacán három hónap alatt minden korábbi eladási rekordot megdönt, és fél év elteltével, 1998 májusára eléri az egymilliós értékesített példányszámot, és még ugyanebben a hónapban a játékipar összes jelentős díját begyűjti. A siker szárnyakat ad a csapatnak, és mire novemberben elérik az 1.8 milliós eladást, megjelenik a kiegészítő lemez The Rise of Rome címmel, mely újabb történelmet ír: egyetlen hónap alatt (!) 470 ezer példány talál gazdára.

1998 elején egy ifjú tengerkutató, Dr. Greg T. Street, az AoE nagy kedvelője az egyik rajongói oldalon olvas egy interjút Bruce Shellyvel, amelyben Bruck azt nyilatkozza, cége nyitott a fiatal, tehetséges emberek felé, még tapasztalat se szükséges. Nem sokat gondolkodik, ír egy levelet Sandy Petersennek, aki végzettségét tekintve történetesen biológus – és (ez Amerika!) Greg nemsokára már a Rise of Rome anyagán dolgozik, a scenariók felét ő írja. A sikeres bemutatkozást követően megkapja a nagy feladatot: az új ES játék, az Age of Kings mind a 32 pályájának megtervezése, a szkriptek megírása, a hangszínészek rendezése – és ő írja a William Wallace küldetést is. Az AoK 1999 decemberében jelenik meg, és ismét frenetikus sikert arat. 2000 májusában begyűjti az immár szokásos díjakat, elnyeri az év játéka címet, és Greg T. Street is a

mennybe megy. 2000 októberében jelenik meg az AoK kiegészítője, a Conquerors – természetesen újabb eladási csúcsokat döntögetve.

Eközben a cég életében is történnek változások: 1997-ben az alapító testvér, Rick Goodman kiválik a cégből, mivel egy teljesebb, az egész emberi történelmet átfogó játékot szeretne tervezni, így megalapítja a Stainless Steel stúdiót, és nekiáll az Empire Earth készítésének. 1998-ban a már 100 főt foglalkoztató Ensemble Corporationt Tony eladja a legnagyobb internetes tanácsadó cégnek, az USWebnek, így csak az ES-sel kell foglalkoznia. 2001 februárjában aztán Brian Sullivan is elköszön, mivel úgy érzi, a játékkészítés és fejlesztés helyett egyre inkább adminisztrációs dolgokkal kell piszmognia, és ez nem az ő világa. Paul Chieffóval közösen megalapítja az Iron Lore Entertainment nevű céget, amely jelenleg egy nagyon titkos projecten dolgozik, egy akció/RPG/kaland elegyen, amire én nagyon kíváncsi vagyok...

2001. május 3-án Redmondban megtörténik az új játék, az Age of Mythology beharangozása, és ugyanekkor jelentik be, hogy a Microsoft megvásárolja az ES-t, amely ezután az óriáscég keretein belül, önálló fejlesztőstúdióként működik tovább. Az AoM még abban az évben besöpri az E3 díját a legjobb stratégiai játék kategóriában, folytatva a hagyományokat.

Az Ensemble Studios története tehát egy igazi, amerikai sikersztori. Az AoE franchise összeladása az AoM megjelenése előtt már túllépte a 10 milliós nagyságot (tessék utánagondolni: négy év alatt...), amire az új játék nyilvánvalóan rá fog pakolni pár lapáttal. Eddig sokan „egylábú" cégnek tartották a csapatot, hiszen az eddigi játékaik ugyanazon stílus jegyében fogantak. Az Age of Mythology már egyfajta nyitás új dimenziók felé, amely minden bizonnyal jelentős lépésnek számít a cég életében.

A magam részéről csak annyit tehetek hozzá: sok sikert, és – kissé önző módon, az eddigi játékok rajongójaként – további hasonló játékokat, Ensemble!

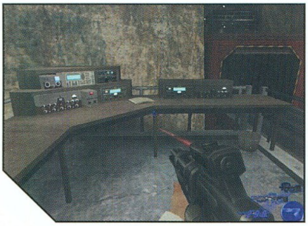
]{redenc

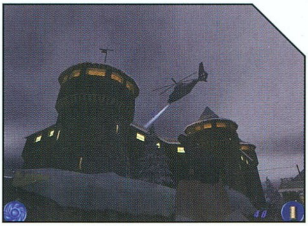
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE VÉGIGJÁTSZÁS

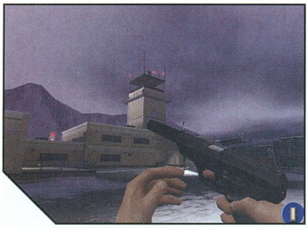
Fejlesztő: Gearbox Software **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** 007.ea.com

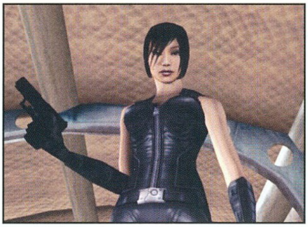
Mission 1 (Rendezvous): Feladatunk nem lesz nehéz, első körben mindössze annyit kell alakítanunk, hogy bejussunk a Drake-kastélyba. Ezt rögtön háromféleképpen is előadhatjuk, és csak rajtad múlik, hogy melyik megoldást választod. Első lehetőség, az ejtőernyős landolás után rögtön a két bástyát összekötő hídra való leugrás, majd a balról érkező teherautó bevárása, és a ponyvájára ugrás. Ha nem fészkelődsz sokat, akkor máris egy Bond-mozgással hajtasz át a második pályaszakaszra. Ha azonban csak követed a kocsit, illetve mögötte mész, akkor gyalogosan pár őrrel még meg kell megmérkőznöd, majd benyitni azon a nagy főkapun, ami a félkanyar után az út végénél található. Valljuk meg, a fenti két megoldás eléggé egyszerű, és puritán egy James Bondhoz képest, úgyhogy aki nagyobb izgalmakat, igazi kihívást, illetve amolyan 007-es feelinget akar, az kicsit kalandozni fog a pályán szerteszéjjel, és megtalál egy másmilyen alternatív útvonalat a kastélyhoz... Ami pedig nem más procedúrával kezdődik, mint a szemközti bástyába való bemenetellel. Masírozz le szépen a lépcsőn, majd fordulj balra, és indulj el felfelé a hóban. Szedd le az első pár őrt, plusz fent a reflektort lődd ki, ha nem akarod, hogy sokáig szekáljanak. A jobb oldali torony hátuljában egy ajtó rejtőzött, amit az órád mágikus erejének köszönhetően hamar túlforrósíthatsz, majd kinyithatsz. Itt fel tudsz jutni az őrökhöz, de ami még fontosabb – a létrát használva még egy emelettel feljebb. A második torony tetején egy villanydrót pózol, ami azért is lesz fontos, mert így ezen végigkapaszkodva átérhetsz a kastély oldalához. Egyre vigyázz csak, az elektromos kisülések időközönként megkeseríthetik az életedet – főleg, amikor azon a ponton haladsz át, ahol a vezeték szikrázik...
A túloldalon, a fal mellett lapulva hamar átjuthatsz a déli szárnyhoz, előtte már csak el kell oldalaznod egy őrökkel teli szoba előtt, aztán már csak a mobiltelefonba ágyazott kis kampót kell kilőnöd az ajtó feletti hurokba, és megérkeztél a következő pályarészhez.

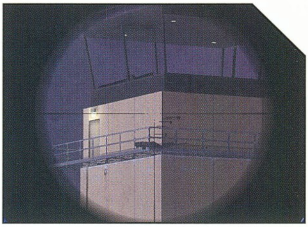
Ha szükségünk van egy mesterlövész puskára, akkor jobb oldali irányban elindulva a csigalépcsőn menjünk fel a toronyba, és vegyük el... ;)
A következő lépés a toronyból való leszaladás, és a lenti udvaron történő tisztogatás legyen (ügyeljünk









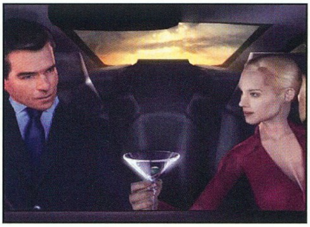
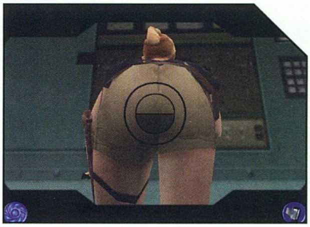


a tetőről ránk leselkedő reflektorokra). A bal kanyar után egy zöld színű generátor előtt találjuk magunkat, amit nyugodt szívvel babráljunk is meg: ez lesz a második Bond mozgás ezen a pályán, és mellesleg lekapcsoltuk vele a még működő reflektorokat. Ha hátat fordítasz, és vetsz egy pillantást egy kicsit a szemmagasságodnál feljebb, akkor láthatsz a falon egy hurkot, ami egyet jelenthet: telefonálj egyet. Fent intézd el az őrt, és vedd fel a gránátokat, majd vissza le a térre – ez amúgy a pálya és a játék első titkos helye volt...

Lent haladj tovább egyenesen, ott áll bent a teherautó, meg egy marcona katona. Az órával leolvasztva a lakatot a rácsról máris pár adag energiához juthatsz, azonban ne lazsálj, mert jobbra egyenesen a szökőkút mentén haladva bejuthatsz egy házba, ahol némi átjárást biztosíthatsz magadnak a következő pályarészhez. A kapcsoló átnyomása után irány vissza a torony, ahol rögtön fordulj be jobbra, és veled szemben ott virít egy eddig zárt ajtó, ami most nyitott könyvként tárulkozik fel előtted. Szemben máris ott virul a parti színhelye – ide kell most belopóznod, és beleolvadnod a tömegbe (előtte még a placcon le kell szedned pár őrt, illetve vigyázz az erkélyen tanyázó fegyveresekre is).
A partin tartózkodó őröket egyelőre nem bánthatod, különben leleplezódik az inkognitód, sőt fegyverkészleted is hiányos még kissé, így célszerűnek tűnik elvegyülni a vendégek közé. Annál is inkább, mivel az egyik pincér a beépített emberünk, és egy csomó kedves kegytárggyal szolgál. Így hát keressük is fel, és kérjük el tőle a cuccainkat, melyek között olyan tárgyak lesznek, mint az öngyújtónak álcázott fényképezőgép, amivel szépen lekaphatjuk azt a 4 formás leányzót, akik lent nézegetik a képeket. Ezt feltöltve az MI-6 központi adatbázisába máris szabad az út tovább a könyvtárba, és aktuális kedvesünk, azaz a beépített CIA ügynöknő karjaiba. Haladjunk tovább a lépcsőn, majd a hátunk mögött lévő ajtón keresztül eljutunk egy kiállítóterembe, ahol fegyveres őrök vigyáznak az értékekre, és lesnek ránk. Első lépésben a mérgezett tollakkal kéne tizedelni az ellenfél csapatát, főleg azért, mert más fegyverünk egyelőre nem nagyon van. De a hulláktól nem sokára nekünk is egész komoly kis arzenálunk lehet majd. Haladjunk át a termen, majd forduljunk rá a következő kis hallra, ahol essünk rá a gazemberekre. A bal oldalon található falat jobban szemügyre véve láthatjuk a szemüvegünkkel, hogy valami rejtőzik mögötte. Ne legyünk restek kinyitni a képet – majd óránkkal a széfet –, és felvenni a második titkos helyről az elszórt extrákat. Távozzunk a fenti kijáraton. A megzavart tárgyalás után eredjünk Nightsdale kisasszony nyomába, annál is inkább, mivel segítségre szorul, és a könyvszekrény mögött osonjunk is gyorsan a katakombákba. Itt már tulajdonképpen nem lesz számottevő dolgunk: az őrök módszeres elintézése mellett kapcsoljuk be a felvonó áramellátását, vegyük fel a sílift mellett lévő helikopterágyút, majd szálljunk be az alkalmatosságba, és indítsuk el. Az út közben ránk zúduló áldást a nálunk lévő célszerszámokkal háríthatjuk el, hogy aztán hamisítatlan James Bond stílusban meneküljünk a helyszínről kedvesünkkel.

Mission 2 (Airfield Ambush): A második pálya már kicsit rafináltabb lesz az elsőnél, illetőleg jóval több akció is lesz benne, úgyhogy máris csapjunk a lovak közé! Amíg Nightsdale ügynök belopózik az egyik bázisra, addig mi maradjunk fedezékben, majd várjuk meg szépen, amíg az egyik őr járőrözni nem indul. Amint befordul a sarkon, és eltűnik a többiek látómezejéből, nyert ügyünk van – üssük le, és vegyük el tőle az első számú kódkártyát. Erre nem csak azért van szükség, hogy az innen balra található épületbe bejussunk, hanem azért, mert ha a többi őr lövést hall, illetve látja, hogy egyik bajtársát eltettük láb alól, azonnal riasztja az őrséget, és számunkra az azonnal misszió befejezéssel járna.

Szóval ha gondoljuk, előtte még felmászhatunk egy sniper puskáért a tetőre, amit akkor tehetünk meg, amikor a fentiek megcsinálása előtt még kikapcsoljuk a reflektorokat tőlünk hátra, a házak mögött. Ha felnézünk az egyik saroknál, láthatunk egy hurkos téglalapot egy oszlopon – na, oda kell célozni. Ezek után a megszerzett kulcsunkkal a kiindulóponttól balra lévő épületbe juthatunk be. Vigyázzunk, hogy a kamerák ne vegyenek észre (három fokozat van: zöld – jó, narancssárga – már észrevettek, de még nincs riasztás és piros – vége mindennek), valamint hogy az őrök holttesteit se hagyjuk a kamerák vigyázó szemei előtt. Szépen menjünk szobáról szobára (az Administrator helyiségben az egyik asztalfiók nyitható, és egyben a pálya második secretje is lesz), szedegessük a holmikat, mígnem egy lépcsőn fel nem érünk az emeletre. Itt

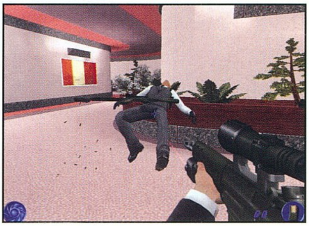



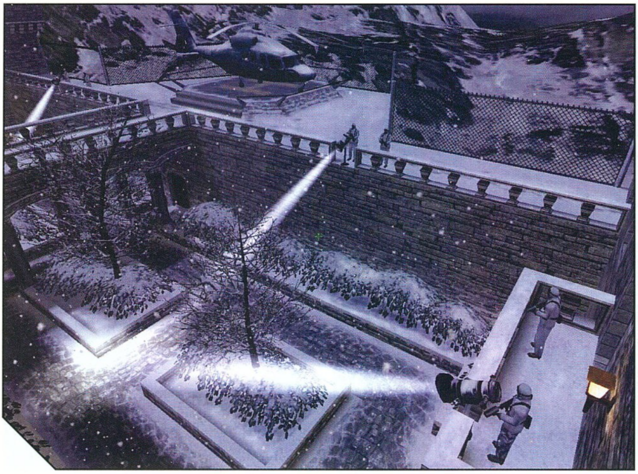
a szobában rátalálhatunk a második kódkártyára, amit némi elektrosokkos kezelés után már használhatunk is a lent lévő ajtón. A toronyba érve nézzünk csak fel középre! Telefont elő, és tegyük a dolgunkat... ;)

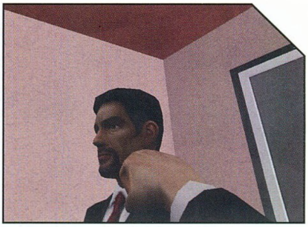
Fent vigyázzunk, mert egyelőre még működnek a biztonsági kamerák, úgyhogy az erkélyen szedjük le a két ott pózoló őrt, majd miután a segédünk rádión jelez, felmehetünk az irányítótorony tetejébe. Itt az a feladat, hogy kilőjük az összes monitort – majd miután Nightsdale ügynök is végzett a dolgával, meg kell védenünk őt a ráakaszkodott fegyveresektől. Ehhez már oda is van készítve egy remek távcsöves puska, úgyhogy ne féljünk használni... Miután végigkísértük a pályán a fenti tevékenységét, ideje hogy kövessük is bájos asszisztensünket – menjünk vissza az épületen keresztül le a főtérre, majd a kiindulóponttól nézve a szemközti területre. Az egyik teherautó hátuljában lapul egy secret doboz 1-2 csecsebecsével, de nekünk az az ajtó lesz fontos, ami a hátsó épület bal oldalán van. Menjünk be a hangárba, és henteljünk le mindenkit jól. A dobozok között barangolva a kvázi labirintusban nem kell megijednünk, hiszen csak egyetlen útvonal felé mehetünk, így eltévedni nem fogunk. A fémcsöveken guggolva juthatunk át, majd az egyik oldalajtón keresztül máris távozhatunk a szabadba. Itt a szemüvegünk termál módjával könnyen beazonosíthatjuk az ellenfeleket – előre szólók, lesz egy pár... Miután legyilkoltuk a fél udvart, benézhetünk a szemközt található repülőgép javító részlegbe, ahol nekünk mindössze annyi a feladatunk, hogy megvédelmezzük arra az időszakra ügynöktársunkat, amíg felkészíti a gépet a repülésre. Ez a jobbra található torony megmászásában és az innen történő ellenfél levadászásban fog kikristályosodni. Miután ez megvolt, irány a kifutó, ahol menet közben szállhatunk fel – és át a következő pályára.

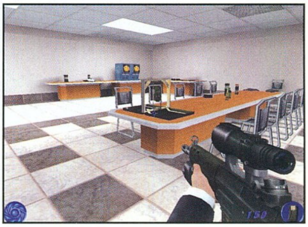
Mission 3 (Uninvited Guest): Miután az ellopott rakétával gonosz terveket szövögető Mr. Drake rájött, hogy beépített emberünk, Alexander Mayhew, valójában tégla az ő nagyra törő világelpusztító terveiben, érthető módon azonnal likvidálni akarta. Igen ám, csakhogy ehhez az angol titkosszolgálatnak is lesz 1-2 keresetlen szava, amit jelen pillanatban szerény személyünkkel hivatottak megoldani. Feladatunk tehát ebben a misszióban: megvédenünk Mayhew-t a villájában egy támadás elől.

Induljunk is el, és lődözzünk le minden egyes embert, amíg a pár szobai barangolás után le nem jutunk Alex-szal a titkos bunkerba. Itt megkapjuk a széf pozícióját, amiben az életbevágóan fontos iratok rejtőznek, valamint egy pár újabb feladat, amit el kell még végeznünk, mielőtt távozunk: megmenteni például a túszok életét a házban, és összetörni a kompromittáló adatokat tartalmazó számítógépet. Jobb oldal felé kezdjük a barangolásunkat, ahol a sarokban található szekrényt az óránkkal nyithatjuk, majd a kapcsolót elforgatva máris mászhatunk fel a létrán a ház egyik hátsó kertjébe. A betolakodókat természetszerűleg intézzük el, majd vessük magunkat a vízbe jól, ugyanis egy alagúton keresztül a víz alatt bejuthatunk a házba. Ilyenmód hátulról kerültük meg az első túszt, és az óránkkal is kinyithatjuk a ládikót, némi secret gyanánt. A helyiségből a balra lévő ajtón távozhatunk. A második kerthelyiségben szintén szedjünk le, akit csak tudunk, majd a kövekre felmászva srégen balra, egy kötelet vehetünk észre, amin 2 lámpa csüng. Ezeket lelőve máris szabad az út a magaslaton lévő házba, ahol megtalálhatod és megmentheted a második túszt is. Fuss végig a folyosón, be a házba, majd balra ki a kertbe. Itt az egyetlen ki/bejáraton keresztül balra térjünk be Mayhew hálószobájába, ahol a sárkányt megpiszkálva máris kinyithatjuk a széfet, és elhozhatjuk belőle a kódkulcsot. Ezek után irány a mellettünk lévő könyvtár. Itt lesz mit/kit elintézni, de a létfontosságú dolog itt is a túsz megmentése lesz. Meg az a titkos hely, ami az egyik könyvespolc mögött rejtőzik a sarokban... A könyvtárból a dolgozószobába juthatunk, ahol máris teljesíthetjük a következő feladatot: likvidálhatjuk a számítógépet. Innen a mögöttünk lévő ajtón keresztül távozhatunk, ahol is szlalomozzunk végig a folyosón és a belőle nyíló kis szobákon. Út közben már a negyedik túszt szabadíthatjuk ki, ám haladjunk tovább rendületlenül, át a folyosókon és ajtókon, majd be a bal oldali kis szobába. Itt az emeleten található ládikó személyében egy újabb titkolt matéria rejtőzik, míg lent a bal oldali ajtón mehetünk tovább. A nagy barna ajtó a főbejárathoz és egyben az utolsó túszhoz visz. Tisztítsuk meg a terepet, majd visszatérve a házba haladjunk tovább balra. A nagy képnél, a bal oldali falon egy titkos kart meghúzva térhetünk vissza a föld alatti bunkerbe.





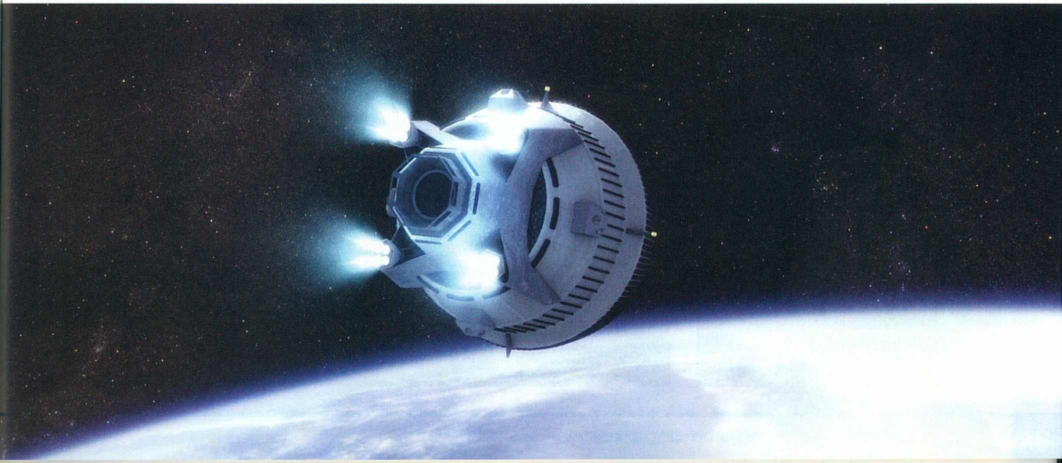


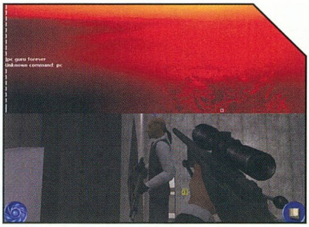


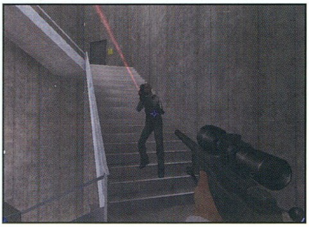
Mayhew-t hiába védelmeztük, a speciálisan kiképzett ninja még nekünk is tud meglepetésekkel szolgálni, és sajnálatos módon halálos sebet ejt védencünkön. Egy gigászi harcban kell megküzdenünk vele, ami után már csak pár fontos információt húzhatunk ki Alex-ből, aztán irány Tokyo. Itt székel ugyanis Rafael Drake, illetve az egyik vállalatának, a Phoenix-nek az irodaépülete, ahol minden bizonnyal a Nightfire kódnévre hallgató rakétákkal tervezett kísérletek, illetve célok papírjai szerepelnek.

Mission 4 (Phoenix Rising): Az épületbe a parkolószintből hatolunk be (út közben még kapunk egy kis használati útmutatást a legújabb segédeszközökhöz by Q), és mivel észrevétlenek kell maradjunk, egyelőre fegyvert nem használhatunk. Marad tehát a mérgezett toll. Settenkedjünk a lifthez, majd mivel ezek nem működnek, balra a lépcsőkhöz (az őröket természetesen likvidálnunk kell). A következő szinten osonjunk el balra a járőröző tisztek mellett, majd jól intézzük is el őket. Egyenesen haladva az épület főbejáratához jutunk, ahol is az álomszuszék biztonsági őrnek köszönhetően felvehetünk egy kódkártyát. Ezt balra elindulva, a fal mentén haladva használhatjuk majd a számítógépes szoba biztonsági ajtaján. Miután megtisztítottuk a terepet, új palmtopunkat használva a nagy piros platformon betörhetünk a rendszerbe. Ezután fáradjunk ki az ajtón, és balra átlósan felpillantva vegyük észre, hogy a kampónál a telefonunkat használhatjuk. Ezzel a Bond-mozgással felkerültünk a galériára, ahol az asztalról máris felvehetjük az első titkos hely fegyvereit. Intézzük el az őröket, majd essünk vissza a földszintre. Innen haladjunk tovább a liftek felé, amiknek most már működniük kell...

A fenti szinten a szemüvegünk segítségével láthatjuk, hogy lézersugarak vannak kifeszítve előttünk, így kerülőút felfedezésére szorulunk, ha már egyenesen nem szaladhatunk ki a kijáraton (azért nem keresztezhetjük a sugarakat, mert az egyből beindítaná a riasztót, és vége lenne a küldetésnek). Balra kerüljünk először, majd egyenesen haladjunk tovább. Az irodákon keresztül kijuthatunk a következő folyosóra, ahol a kamera alatt balra fordulva gyorsan intézzük el az őrt. A következő állomás az egyik innen nyíló ajtó, a konyha lesz. Szaladjunk át a kamerák alatt, majd az innen balra nyíló helyiségben keressük meg az egyik adminisztrátor számítógépét, amit kicsit megpiszkálva, a hitelkártyánkba rejtett CD-vel tudunk feltörni. Dolgunk végeztével térjünk vissza a folyosóra, és folytassuk utunkat a bal fertály felé. A folyosón járőröző embereket terítsük le, majd átfutva a nagy termen térjünk be a jobb oldalra nyíló ajtón. Az innen kivezető kijáraton menjünk ki, és jobbra haladjunk, ahol az ajtón keresztül egy újabb feltörendő számítógéphez jutunk. A procedúra már ismert, úgyhogy ne lazsáljunk. Innen balra mehetünk tovább, és a biztonsági szobába belépve kikapcsolhatjuk a lézersugarakat. Nincs is más teendőnk, mint hogy jobbra feltépve a kijárat ajtaját a következő pályaszakaszhoz érjünk. Forduljunk 180 fokban vissza, és menjünk be a folyosó végi ajtón. A lakattal elzárt szekrényben minden földi jóság rejtőzik, plusz pályánk második titkos helye. Most menjünk vissza, és térjünk be a nekünk jobbra lévő szobába. Intézzük el a szerelőt, majd menjünk tovább egyenesen. A nagy hangárban lesznek egy páran, nekünk most először is a jobb oldali lépcsőn kell leszaladnunk, majd tönkretennünk a nagy zöld generátort. Aztán fel kell ro-







hannunk a másik oldalon található lépcsőn és bemenni az ajtón. A lakattal elzárt szekrényben ezúttal egy kapcsolótábla van, amit szétzúzva máris végrehajtottunk egy Bond-mozdulatot – nem gyenge sötétbe borítva a fél folyosórendszert. Menjünk be a baloldalon található szobába, likvidáljuk a szerelőt, majd át a következő helyiségbe, ahol egy újabb számítógép vár feltörésre. Ezzel megint megbuheráltunk egy liftet, amit most akkor keressünk is meg. Balra folytassuk utunkat, majd az ajtón keresztül kijutunk a tetőre. Itt már hála a jó égnek használhatjuk a fegyvereinket, úgyhogy sebtiben aprítsunk le pár útonállót. Aztán elő a jó öreg Q által fabrikált csodaszerszámokkal: az üvegfalat teljes mértékben kihasználva fel kell másznunk a 8 emeletnyivel feljebb található liftig. Itt arra vigyázzunk, hogy emeletenként egyre profibb és több őr fog sasolni kifelé az ablakon, úgyhogy nem biztos, hogy az a megfelelő taktika, ha egyből rohanunk fel, mint az őrültek. Kicsit nézelődni, kicsit kivárni, oldalazni, egyszóval taktikázni kell majd, hogy sértetlenül feljuthassunk (megjegyzem, csak sértetlenül juthatunk fel, hiszen ha észrevesznek, máris tölthetjük vissza a legutóbbi mentett állásunkat...).

Miután ez megvolt, meg kell keresnünk Mayhew irodáját, és feltöltenünk a számítógépére egy vírust. Ezt a folyosóról balra nyíló ajtó mögött találjuk. Miután ezt megtettük, tépjünk tovább balra, és a nagy ajtónál iktassuk ki a zárat. A palmunk ismét nagy segítséget fog nyújtani kinyitnunk az ajtót. Ezzel elérkeztünk e pálya fő céljához: megtaláltuk a konténerben a Nightfire file adatait, amit gyorsan el is süllyesztettünk mellényzsebünk biztonságot adó puha melegségében. Forduljunk ki a szobából, és hadakozzunk egy sort a ránk küldött garmadával, majd miután leterítettünk mindenkit, új feladatokat kapunk: be kell biztosítanunk a tárgyalótermet és Drake titkos felső szobáját az emeleten. A tárgyalóterem sima ügy lesz, mindössze csak egy pisztolyt kell elhelyeznünk az íróasztal alá, az emelettel azonban már lesznek „kisebb" gondjaink... Már amennyiben egy helikoptert lehet kisebbnek nevezni. Lényeg a lényeg, Mayhew volt személyi testőre, Kiko előzékenyen figyelmeztet rá, hogy csapdába szeretnének csalni, úgyhogy legyünk résen – majd ahogy az dukál, egy jóéjszakát-puszival köszönünk el egymástól. Szóval miután fent bepoloskáztuk Drake íróasztalát, egy helikopter jelenik meg teljes valójában, aki úgy döntött, hogy ő most lerakétáz minket. Egye fene, mi addig is nyissuk ki a piros záras ajtót, és vegyük fel a segédeszközöket, aztán egy oldalsó fedezékbe állva kezdjük el aprítani a repülő szerkezetet. Kis idő után berobban az előbb feltárt titkos szoba, így az eddig elzárt bivalyölő puska is elérhetővé válik, ezzel talán könnyebb lesz befejezni, amit elkezdtünk... A helikopter teljes leamortizálása után ejtőernyővel menekülünk a helyszínről, majd máris kapjuk az utasítást felettesünktől: egy Tokyo közeli elhagyatott nukleáris bázison kell kutatnunk Drake titkos tervei után. Egy régi ismerős, Rook is itt tevékenykedik, úgyhogy nem nézünk unalmas percek elébe.

Mission 5 (Hidden Agenda): A szellőzőrendszerben kezdünk, és mivel egyelőre csak egyetlen járható út van előttünk, válasszuk tehát azt. Itt több lehetőségünk is akad, hogy melyik oldalról, illetve hogyan közelítjük meg a célzott feladatokat – én azt az utat választottam, hogy végigkúsztam szépen a legutolsó kis lejáratig, ott túlhevítettem az órámmal a rácsot tartó lakatot, és beestem egy raktárszobába. Így viszonylag észrevétlenül és hátulról lehet majd rárontani a gyanútlan őrökre. Szóval jól bespájzoltam a szobában, majd kirontottam a folyosóra – tegyétek ezt ti is. Miután leszedtük a kint őrjáratozó katonákat, forduljunk balra, és nyissuk ki a középső szekrényt. Két bomba és egy titkos hely megtalálása a jutalmunk. A mellettünk lévő ajtón hagyhatjuk el a helyiséget, amin keresztül a nagy arénába jutunk. Itt lődözzük le szépen az ellenséges katonákat, majd az átellenes oldalon lévő lépcsőn felbaktatva nyissunk be az ajtón. Innen a jobbra nyíló folyosórész igen érdekes lehet a secret vadászok részére, ugyanis pár szobával arrébb, egy lakattal elzárt területre lehetünk figyelmesek. Másszunk alá, és szedjük fel az akna végében található jóságokat. Ezek után térjünk vissza a folyosóra és folytassuk utunkat jobbra. Itt a következő jobbra nyíló ajtó mögött rejtőzik a szervizlift kapcsolója, ezt alkalomadtán át is billenthetjük on állásba. Innentől kezdve hátraarc,

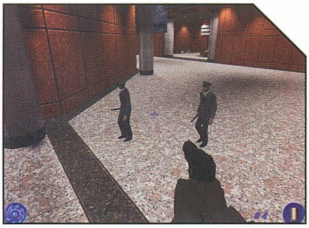
és vissza a nagy terembe egyenesen, majd fel az ismerős lépcsőn, és vissza egészen az eddig nem működő liftig. Ezzel máris menjünk a pincébe, ahol jobbra fordulván a hordókat felrobbantva máris mehetünk fel a lépcsőn. Itt visszajuthatunk a lifthez, ha gondoljuk – ez a későbbiekben még jól jöhet. Most azonban menjünk vissza le, és folytassuk utunkat egyenesen, majd forduljunk jobbra a kanyarban. Elérkeztünk egy számzáras ajtóhoz, ám könnyen átjuthatunk rajta, koncentráljunk inkább az új feladatokra: be kell indítani a nagy turbinát ahhoz, hogy áthaladhassunk majd a rakétakilövő állomáshoz. Ehhez nyomjunk egy hátraarcot, és mielőtt felmennénk a lifttel, nézzünk be a biztonsági szobába. Itt a lakatot semlegesítve máris átkapcsolhatunk egy kapcsolót, ami a fenti nagy hangárban nyitott ki két ajtót. Ne is unatkozzunk sokáig: menjünk fel a terembe, és menjünk be a két ajtón (persze külön-külön). Miután mindkét szobában átnyomtad a turbinák bekapcsoló gombját, és ezzel kiszivattyúztad a vizet a nagy csőből, mehetsz vissza a lifthez, majd vele megint le a pincébe. Itt immáron magadra öltheted a búvárruhát, és a nagy ajtón keresztül Rook nyomába eredhetsz. A bent lévő kapcsoló segítségével újra feltöltheted vízzel a tartályt, mire kinyílik a továbbjutást elősegítő ajtó. Itt egy rövid szakaszon végigevickélve máris újabb kapcsolóhoz kerültünk, amivel bejuthatunk a rakétakilövő állomás központi részébe. Itt kicsit feljebb egy zárt ajtó van, nyissuk ki a piros gomb megnyomásának segítségével. Ússzunk végig a csapdákkal telitűzdelt részen, majd eresszük le a vizet, és térjünk vissza az immáron víztelenített térbe. Itt végre szembekerülünk Rookkal, akit a plazmafegyverünkkel kell kicsit móresre tanítanunk, ám mint minden játéknak, ennek is vége szakad egyszer: a lenti nagy propeller igen nagy étvággyal bír lenni, főleg ha emberi húsról van szó. Mi Kikóval (Mayhew házi testőrnőjével) menekülünk, ám ahogyan azt a kémfilmeken edzett lelkek már megszokhatták – jön az a bizonyos várva-várt csavar: kettősügynök volt az attraktív hölgyemény...

Mission 6 (High Treason): Így nem nehéz kitalálni, hogy hol kezdődik a következő szint: újfent a Phoenix toronyházban Tokyóban, mindösszesen annyi a különbség, hogy most fentről kell lefelé mennünk, és hogy az orrunk előtt hajították ki az ablakon Nightsdale ügynöktársunkat. Fegyvert a kézbe (amit két misszióval ezelőtt gondosan idekészítettünk) és indulhat az aprítás...

Az előcsarnokban vegyük fel az asztalon heverő tárgyakat, különös tekintettel a telefonunkra, majd jobbra kilépve haladjunk tovább a folyosón. Itt sansztalanok vagyunk üldözőbe venni a gyáva nyúlként viselkedő Drake-et, aki el is bújik Mayhew irodájában, és bezárkózik – ezért inkább használjuk a liftet. Viszont ez nem lesz egy sétagalopp, hiszen ahogy az átvezető animációban is láthattuk: a gengszterek kirobbantva az ablaküvegeket folyamatos ólomzáporban részesítenek majd minket. Így hol egyik, hol másik oldalra kell majd figyelnünk, és irtanunk a rosszfiúkat. Egy idő után elérjük a legalsó szintet, ahol a tetőről felénk igyekvő lelkes amatőröket kell leszedegetnünk, és amikor már eleget hűvösre tettünk, egy utolsó zuhanásba kezd a liftünk... Amikor a körfolyosót kirobbantó úriember likvidálása után a telefonunkat használjuk, máris visszajuthatunk az épületbe.

A folyosóról egyenesen elindulva csak balra tudunk majd tovább haladni, át az irodákon, majd végül kifordulva az újabb folyosóra készüljünk fel a legborzalmasabb rémálomra: az aktatáskára. Ez az automatizált mészárlóeszköz ugyanis ott áll egy asztalon, és rendületlenül figyeli a mozgásunkat – és amint célkeresztjébe fog, kegyetlenül lecsap. Így talán egyértelmű, hogy minél gyorsabban, praktikusabban és célszerűbben kéne elhagyni ezt a termet. Annál is inkább, mivel a másik végében még egy katona is cövekel...

A konyha kijáratától balra székel a következő ajtó, mely mögött igen csak szép számú ellenfél tartózkodik. Igen ám, csak hogy ha ügyesek voltunk, a konyhában találhattunk egy összecsukott aktatáskát is, amit most saját fegyverünkként hasznosíthatunk. Az ajtót kinyitva csak dobjuk be a táskát, és nyomjuk meg a távirányító gombját... Miután a terepet megtisztítottuk, haladjunk tovább a következő irodablokkba, ahol megint csak fél tonna ellenfél elintézése vár ránk. Miután kirobbant a fal is, átrohanhatunk a tárgyalóterembe kicsit feltápolni magunkat... Plusz ugye ne feledkezzünk meg a két ajtó között található lakattal lezárt faládáról! Most szembe kéne átvergődnünk, abba a biztonsági szobába, ahonnan az az aranyos sniper bácsi kukucskál kifelé...



A trükk az, hogy átlőve az üveget és az ugrás és guggolás egy érdekes elegyét bemutatva besurranhatunk az ablakon keresztül a szobába. Itt átkapcsolhatjuk a kart, amivel felereszthetjük az eddig lent lógó fémrácsokat. Ezáltal könnyebbé vált a közlekedés a folyosókon, így hát menjünk ki az ablakon, és forduljunk jobb oldalra. A folyosón jobbra nyíló ajtó mögött pár gazfickó rostokol, ezeket nyugodt szívvel tedd hidegre. Menj tovább jobbra, mire megérkezel a kijárathoz. Igen ám, csak még meg kell semmisítenünk a szervereket a hozzájuk tartozó szobában. Ehhez menjünk tovább egyenesen, és forduljunk rá a körfolyosóra, hogy hamar megtaláljuk a célpontot. Bent, ha szerencsés vagy, akár 2 kézigránát vagy egy bivalyölő puska töltényе elég, hogy lerendezze a szerverszobát – az a lényeg, hogy berobbantsd az egészet. Ha ez megvolt, már mehetsz is a kijárathoz, és a következő pályaszakaszhoz.

A 37. szinten mész ki a lépcsőfordulóba, és rögtön fogadóbizottság köszönt. Miután megtisztítottad a terepet, ideje feljebb baktatni – no nem véglegesen, csak egy kis secret végett. A 40-edik emelet felett ugyanis figyel 1-2 egészségügyi csomag még... Most vissza a 38-adikra, ahol menjünk be a már nyitott ajtón. Itt rendezhetünk egy szolid irtást, plusz felszedhetünk némi utánpótlást a töltényekből és az energiákból, de miután ez zsákutcának bizonyul, menjünk vissza a folyosóra, és folytassuk utunkat tovább lefelé. A 33. szintnél egy szuszszanásnyira kiugorhatunk a szürkeségből, de mivel ez is zsákutca, haladjunk tovább lefelé katonásan. A következő kiállás sem lesz más, mint egyszerű tölténygyűjtögetés, úgyhogy ha ezzel is megvoltunk, ismét csak sorjázzunk lefelé szaporán. A 25-ös számú emeleten a duplaajtó egy titkos helyiséget rejt, míg a 18. emeletnél némi közjáték következik be, ugyanis csak szimplán lerobban a fél lépcsősor – ez ne zavarjon minket, irtsunk ki mindenkit nyugodt szívvel, ha gondoljuk, majd a hátsó folyosók felé véve utunkat kirobbantva láthatjuk a padlózatot is. Ez egy remek alkalom arra, hogy alászálljunk egy emelettel. Itt a beomlott menyezett miatt egy teljes kört kell tennünk a szinten, közben likvidálva az ellenfeleket, de a cél visszajutni a lépcsőházba, és folytatni az utunkat lefelé. Egészen a szerencsétlen emeletig, vagyis a 13. szintig, ahol hátbaböknek 1-2 skulóval, mivel mögöttünk nyílik majd ki az ajtó...

Ha már ilyen szépen ránk köszöntek, nyugodtan ki is lehet irtani a fél családot... Mivel számottevő dolog nincs is már a lépcsőfordulókban, ideje rákoncentrálni a végső feladatra, vagyis a hetes szintre. Ám előtte a B3-as szintről még felvehetjük az energiát és a töltényeket egy titkos helynek számító zárt ajtó mögül.

A hetedik emeleten új ellenfelek tűnnek majd fel: lézersugárral összekötött robbanószerkezetek. Elég csak megszakítanunk a sugár útját, és minden repül a levegőbe... Így talán mondanom sem kell, hogy az első sugarat ugorjuk át szépen, módjával, majd a szobában is vigyázzunk, hiszen van bele telepítve pár jól képzett kommandós. De az igazi erőpróba az ez utáni szoba lesz a már jól ismert aktatáskával... Próbáljunk az asztal fedezékéből indulva a bal oldali ablakon keresztül távozni a helyiségből, más kiút ugyanis nem nagyon lesz. Kint a folyosón jobbra indulj el, majd térj be a dupla ajtós helyiségbe. Mint látható, van a bal fal mellett két szerver, és mivel ez éppen feladat (mármint hogy elpusztítsuk őket) küldjük meg őket némi gránáttal. Mivel van a hátsó fertályban utánpótlás is, szereljkezzünk fel, majd jobbra elindulva, haladjunk a középső rész felé. A túloldalt meglepetés ér bennünket – lehúzódnak a rácsok, látszólag csapdába kerültünk. Kezdjünk el a felettünk és alattunk lévő szinteken tisztogatni, majd miután végeztünk mindenkivel, folytassuk ugyan ezt a tárgyalószobában. Nyissuk ki a ládát az óránkkal, vegyük fel a robbanószerkezeteket, majd jobbra menjünk tovább a folyosón. A következő szobában van még pár leamor-

tizálni való szerver, ami pont elég lesz arra, hogy elpazaroljunk pár töltényt, majd sikítva rohanhassunk át a következő aktatáskás szobán. A folyosón szemben van egy ajtó, azon keresztül juthatunk át a következő folyosóra, ami a pálya utolsó szakaszához vezető lifthez visz: le a parkolóba.

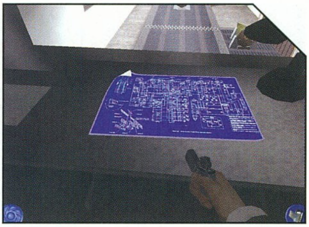
Itt viszonylag hamar végezhetünk: vegyük elő a tubarózsát (Doomos időkből rámragadt szleng, mely a rakétavetőt hivatott jellemezni – hiszen ha azzal eltaláltunk valakit a játékban, az olyan szépen kinyílt, mint egy rózsa...), és robbantsunk cafatjaira 5 egész furgont. Ha ezekkel megvoltunk, máris szaladhatunk a lifttől balra található lépcsőfeljáróhoz, és a szemüvegünk segítségével felkolbászolhatunk a vaksötétben az első emeletre – és kimehetünk az ajtón. Itt már „mindössze" csak annyi lesz a feladatunk, hogy kijussunk az agyonőrzött épületből. Nem lesz könnyű, mert annyi ellenfelünk lesz, mint égen a csillag, de hát valamikor el kell kezdeni, úgyhogy vessük magunkat az élvezetekbe...

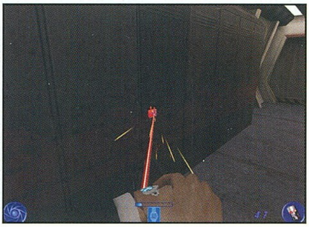
A lényeg a következő: menjünk el a szemközti folyosó végéig, ahol szomorúan láthatjuk, hogy a rács le van engedve: ergo a kijárat el van torlaszolva. A következő lépés egy feszes hátraarc, és a bal oldalon lévő számítógépes terem felkeresése legyen. Ide nem lesz egyszerű bejutni, már legalábbis a hagyományos módon, hiszen az ajtó, mint olyan, zárva van. Nem marad más megoldás, mint berepülni az ablakon keresztül. Bent állítsd át a kapcsolót, amivel a rácsot ereszthedet fel a kijárat elől, majd rakétázz bele a nagy kősárkányba a placc közepén. Ha gondolod, a telefonod segítségével felhúzódzkodhatsz az emeletre, kicsit innen irtani a népet, de egy idő után elfognak, úgyhogy nem marad más hátra, mint távozni a bejáraton...

Mission 7 (Island Getaway): Időközben új segítőtársnőt kapunk, akivel kivételesen most nem kezdett ki hősünk – köszönhetően talán az előző pálya elején történt igen csak megrázó élménynek. No, de új feladat is van! Úgy látszik, Drake nyomára akadtak a főnökeink, ugyanis egy ismeretlen kémműhold jeleit fogták el, ami egy pici szigetre sugároz jeleket. No, ide repülünk el szépen...

Az első utunk egy kunyhóhoz vezet majd bal irány felé, mit hátulról megközelítve máris módosíthatjuk a számítógépes rendszert, minek következtében az árgus szemekként jelen lévő géppuskaállások mennek át offline-ba. Haladjunk tovább ezen az útvonalon, át a kis öblön, majd a szerpentinen fel és végig. A következő pillanatban máris a második szakaszán vagy a pályának. Itt a bunkerből előjövő fazonokat tedd ártalmatlanná, majd a létrán lemászva és a kis hídon áthaladva a szemközt lévő haramiákat is. A lakatot lerobbantva a helyéről némi energia-utánpótlást szólíthatsz magadhoz, de ne lazsálj, fuss tovább a második rácsos ajtóhoz, és a generátornál nézz fel a hátad mögé. Ha látsz egy kampót, akkor a telefonoddal felhúzódzkodva innen fentről mehetsz át a következő szobába. Itt ürítsd ki a táraidat, szedd fel a bónuszokat (a ládákról beugorhatsz egy elkerített részre), és az alagúton keresztül hagyd el a helyiséget.

A következő pályarésznél balra rohanjunk fel a létrán, majd az asztalra állva a kötélen keresztül a szemközt lévő platformra jussunk el. Az ajtón tovább menve a jobbra lévő öltözőben feltápolhatjuk magunkat, de az igazi muri a következő hangártól kezdődik. A lenti elzárt helyiségből szólítsuk magunkhoz a robbanószerkezeteket, majd a szemközti lépcsőn felmenve a fejünk felett himbálózó kötélen függeszkedjünk át a szemközti titkos helyiségbe. Innen folytassuk tovább az utunkat szembe, ahol a pda segítségével megfejthetjük a kódos ajtó rejtélyét. Itt felvehetünk egy bika fegyvert, ám vigyázzunk – a civileket ne bántsuk! Lent, innen balra új, eddig még felderítetlen folyosórendszer vár, vegyük most ezt szemügyre jobban. Egyenesen végighaladva magához a rakétához jutunk, ahonnan azért még elválaszt egy-két lépés a befejezéstől. Kezdetnek mondjuk például az a jobbra található házikó, amiben rakéta alátámasztásával kapcsolatban működő számítógép leledzik. Ezt magyarosan szólva hekkeljük meg, majd menjünk ki innen, egészen pontosan a víz alá, ahol a piros tartályra kell bombát szerelnünk – biztos, ami biztos alapon. Ezután jöjjünk ki a vízből, és kezdjünk el felfelé haladni a rakétával. A harmadik szintre lépcsőzzünk fel, majd a kampóba akasztva a telefont egészen a legfelső szintig húzódzkodhatunk, ahol a kijárat a következő szakaszhoz vezet. Itt a jobbra lévő szerpentinen kell felkacsáznunk, miközben őrházikók békés életét kell zavargásznunk. Szerintem nem lesz lelkiismeret-furda-





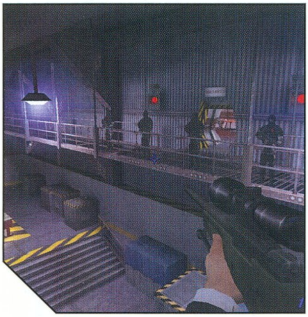
lása senkinek sem, ha most itt azt kérem tőletek, hogy tegyétek hűvösre az őrszemeket... Aki kicsit trükközni szeretne, az keresheti a kampót a torony közepén, ugyanis fel lehet kapaszkodni a tetejére, miután megmásztuk a rajta található létrát... Innen a hídra ugorva mehetünk az utolsó őrkuckóhoz, ahonnan bájos segítőtársnőnket szabadíthatjuk ki.

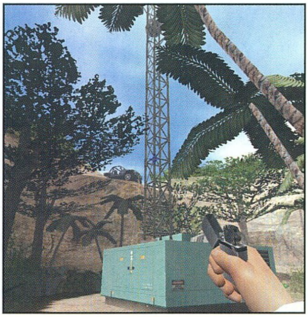
A dzsungeles részen tulajdonképpen sok izgulnivalónk nem lesz: le kell mészárolni egy kazal terepszínű katonát, átugrani egy szakadékot, végigrohanni egy fahídon és átszaladni a következő szakaszra. Itt a dombokból aláereszkedve a szemközti kis házikó felderítésével kell kezdenünk, ahol is a földön található kis rács vezet egy olyan járathoz, ami a szemközti nagy házba vezet. Itt likvidáljuk az őröket, és a fenti emeleten kapcsoljuk át a masinériát. A nagy alagúton távozhatunk a következő hangárhoz, amin keresztül a második nyílt terepre jutunk. Itt a nagy épületet támadjuk be bal kéz felé, amiben a második ECM-et lekapcsoló kart kell aktiválnunk, majd a megjelent teherkocsi mögött az alagúton keresztül továbbosonnunk. A következő hídról a vízbe vetve nincs is más dolgunk, mint aláaknázni 3 hídpillért, és a bájos segítőtársnőnk segítségével levegőbe repítenünk azt.

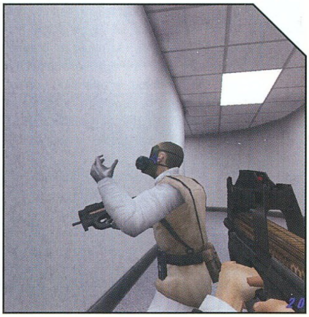
Mission 8 (Zero Minus): Avagy: főszerepben a lopakodás! Ebben a misszióban ugyanis nem másról fog szólni a lényeg, minthogy a lehető legkevesebb őr figyelmét hívjuk magunkra, és ha lehet, szépen és csendben intézzünk el mindenkit, a riasztó megszólalása nélkül...

Amíg bájos segédünk a főépület biztonsági rendszerével próbál zöldágra vergődni, szépen lassan induljunk be toronyiránt, és gyűrjunk rá a témára (persze lehet más megoldást is választani: szemből betámadni az egész épületet és az összes benne tartózkodó katonát – ez talán kicsit tovább fog tartani, bár kétségkívül több akciótartalom lesz benne)...

A trükk ugye abban rejlik, hogy ott áll előttünk egy sorompó, egy őrbódé, és háttérben maga a rakétakilövő állomás, ám nekünk most mégsem a főbejáratot kell választanunk. Balra a kerítés mellett elosonva egy kötöttpályás vasútra lehetünk figyelmesek, aminek bal oldalán egy lelakatolt létra unatkozik. Forrasszuk szét az óránkkal, és máris pikk-pakk az épületben találhatjuk magunkat. Itt a folyosó végén a ládákat használva le kell ereszkednünk a pórnép közé, azonban vigyázzunk, nehogy észrevegyenek minket. Ha mindez megtörténik, még nem feltétlenül kell a mágikus F9 billentyű után nyúlnunk (gyorstöltés, ugye), csak számoljunk azzal, hogy a közeli biztonsági szobából vagy 4 jól megtermett különlegesalakulat-tag ront ránk. Az ő bunkerjeiket egyébként mindig érdemes átvizsgálni, hiszen minden esetben találhatunk majd benne energiákat, illetve lőszereket. Tehát, ha már itt lent vagyunk, a hátsó részen állítsuk át a kart a konzolon, ezzel a nagy kampót is arrébb mozgattuk a rakéták felett. Most visszamászhatunk középen a telefonunk segítségével a felső szintre, és a kötelet megmarkolva egy Bond-mozgás keretében mászhatunk át a szemközti részre. Már csak a palmot kell használni a kódos ajtónál, és a rövid szobán átfutva máris a következő nagy teremben találhatjuk magunkat. Itt jobb oldal felé vegyük az irányt, hiszen szemben velünk egy kampó van, aminek segítségével simán áthúzhatjuk oda magunkat, és az órát használva a rácsot fogó lakaton már kúszhatunk is tovább. Kisvártatva nem várt esemény következik be: leszakad alattunk az alkalmi járat, így kénytelenek vagyunk kikóvályogni a szobából, és a folyosón folytatni tovább. De nem kell sokáig robotolnunk, hiszen itt egy lift, ami már szállít is minket a mélygarázsba. Itt újabb feladatponttal gazdagodunk: fényképes bizonyítékokat kell szereznünk a rakéta tervrajzáról. Ehhez menjünk be a szemközti ajtón, és az öngyújtóval tegyük is meg a kék tervrajzok felett. Kint a folyosón intézzük el az őrt, és nyissuk ki a két ajtót (balról jobbra). A







második mögött egy raktár rejtőzik jó adag marcona katonával, ám ez igazán nem zavarhat minket abban, hogy menjünk és deaktiváljuk a még működőképes rakétákat.

A jobbra található konzolon toljuk ide a szomszédságba a kar segítségével a nagy kampót, majd a telefonunkkal kapaszkodjunk fel rá, így hamar fent teremtünk a rácsos szinten. Innen egyenesen tovább haladva kisvártatva egy vonatba ütközünk, amit ne féljünk kihasználni, ugorjunk rá, és máris átvonatozhatunk a következő helyiségbe. Ha gondoljuk, út közben lelőhetjük a haramiákat, vagy kiszállhatunk – a pálya menti vonalon ugyanis gyalog is közlekedhetünk. A végállomáson, a jobb oldalon található kódos ajtón továbbhaladva máris elérkeztünk az utolsó állomásunkhoz: felrobbanthatjuk a kilövőállomás rakétáit, ha feltöltjük az adatokat a számítógépbe, és megnyomjuk a szemben

vele található nagy piros gombot... Ezután már csak a lifttel kell menekülnünk, ami a nagy panel mögött visz a mélybe.

Itt Drake megtalálása és likvidálása lesz a célunk, úgyhogy húzzunk bele! A folyosón egyenesen haladva egy nagy terembe jutunk, ahol jobb kéz felé lesz majd a kijárat, miután mind megfejtettük a kódot, illetve legyilkoltuk a fél bandát. Itt Drake rezidenciájára jutunk, ám őkényelmességének csak hűlt helyét találjuk. Sebaj, az emeletről nyíló titkos ajtó segítségével igazán könnyen a nyomára bukkanhatunk. Menjünk le a lépcsőn, majd annak alján az ajtón, végül pedig a központi nagy platformmal le egészen a cucc aljáig. Itt menjünk tovább a nagy hangáron keresztül az ajtóig, majd nyissuk is ki. A látszólagos zsákutcából van ám továbbvezető út – elég, ha csak a lezárt lift felé vesszük az utunkat, és bekukucskálunk a sárga szalag alatt. Másszunk fel a szerkezet tetejére, majd a telefonunkat használva emeletről emeletre haladjunk, míg nem fel nem érünk az akna legtetejére. Időközben ugyan le kell még ölnünk pár ellenfelet, ám ez senkit se zavarjon – jön a pálya utolsó szakasza.

Itt már igazán nem lesz sok dolgunk, mindösszesen 3 rakétaindítást túlélnünk – hiszen be vagyunk zárva egy helyiségbe 4 gigantikus űrjáróval. A taktika a következő legyen: amikor elkezd a hang visszaszámolni, van 10 másodpercünk, hogy védett helyre bújjunk. Ilyenből pedig 2 is akad ezen a területen, mégpedig azon két szoba képében, amik a kilövőállomások tőszomszédságában vannak. Miután a két ránk küldött bodyguardot elintéztük, eredjünk Drake nyomába! Ehhez egy kis cselhez kell folyamodnunk, ugyanis Kiko már el is indult egy szabad kabin felé! Középen használjuk a gyorsliftet, és azon az ajtón, ahol a testőrnő távozott, nyomjuk meg a hídlekapcs gombot... Miután kényelmesen beszálltunk a kabinunkba, lépjünk a gázpedálba, és irány az űr (Kiko meg megtapasztalhatja, hogy miként jár az, aki pórul)!

Mission 9 (Reentry): Ahogy az már lenni szokott, a Bond-filmek utolsó fél órájában, így a belőle készült játék utolsó missziójában is az emberiség, a világ békéjének a megmentése a cél, amitől már csak hajszálak választanak el... Először is menjünk ki az ajtón, majd innen balra fordulva ugorjunk fel a tartályokra, onnan pedig a szemközt található a jetpack-feltöltőállomáshoz. Ez háromlöketnyi száguldást engedélyez minden egyes feltöltéssel, úgyhogy csak ügyesen! Ha feltöltődtünk, ugorjunk a fejünk felett található hídra, majd onnan be az oldalsó ajtón. Itt intézzük el a ránk rontó szkafandereseket, majd vegyük jobbra az irányt. Essünk le a nagy rácsra középen, majd szépen sorban haladva iktassuk ki a paneleket. Essünk le még egy szintet, hogy feltöltsük a jetpackünket, majd felszállva a kinyílt konzolokhoz kapcsoljuk át mind a 4 területen a 2-2 kart, plusz középen a gombot. Ezzel kiiktattuk a nukleáris tölteteket, és kinyitottuk a kijárat felé vezető ajtót. Ugorjunk fel az ajtóhoz, és lebegjünk át a folyosón az utolsó szobát rejtő ajtóhoz, ami egyben a kijáratot is jelenti.

Igen ám, csakhogy előtte még itt figyel a mi kis álkörnyezetvédő kedves barátunk, Mr. Drake, aki nem átallott egész hadsereget küldeni ránk. Az oldalsó ajtókból előbukkanó szkafandereseket értelemszerűen tüzeljük le, majd koncentráljunk az igazi nagyhalra, magára Drake-re. Az oldalt található jetpack-feltöltőállomások használatával mi is olyan magasra szökkenhetünk, mint őkelme, így talán könnyebben felvehetjük vele a harcot. Ha taktikázni szeretnénk, a sarkokon található oxigénpalackok elé állítjuk őt, és azokba lövöldözünk, ugyanis az általuk előidézett robbanás nem kevés kárt tud tenni benne... Miután viszonylag hamar átadtuk ellenfelünket az enyészetnek, 25 másodpercünk van, hogy megtaláljuk a bejárattól véve jobbra eső vészkijáratot, és a szükségkabinnal visszaszálljunk a Földre...

Bagó Péter

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

KILLING SPREE!

Üdv minden érdeklődő olvasónknak a Killing Spree első oldalpárján, mely bizonyos fokig a Guru hajdan volt Quake rovatának a felelevenítése. Ezúttal is az fps-ek tágas világának fontos eseményeire koncentrálunk, ám nem egy kiemelt témára fókuszálva. Leginkább multiplayer shooterekkel kapcsolatos híreket olvashatsz itt, új kiegészítésekről, modifikációkról, vagy éppen csak egy különlegesen ötletes pályáról, skinről. Aktualitástól függően beszámolunk a jelentősebb sporteseményekről, de ha a kegyetlen karakterszámláló engedi, egy-egy jelentősebb mod részletes ismertetésének, „sztárinterjúknak", különleges taktikáknak is helyet szorítunk. A tartalom alakulása legfőképp a tőletek függ, kis hazánkban mind a Quake, mind a CS, mind pedig a Wolf scene igen erős, így ezek feltétlen teret kapnak, ám az UT2003 körüli, rohamtempóban fejlődő életről is tudósítunk. Benyomásaitokkal, igényeitekkel kapcsolatban szívesen olvasok leveleket.

MIÉRT ÉPP KILLING SPREE?

Sokat töprengtem a rovat nevén, míg egyszer csak megszólalt a hang, s kimondta a helyes választ. Természetesen az UT2K3 bemondójának a hangjáról van szó, melyet az összes játékos utál, ám legalább nekem utat mutatott. A killing jelentésével mindenki tisztában van, ám a spree kevésbé közismert szó, murit, dáridót jelent. Igazából erről kell szólnia minden multi-fps-nek, a virtuális szórakoztatásról, annak minél tökéletesebb formába öntéséről. Rovatunk is ezen cybermulatságok egyre magasabb, élvezetesebb szintre fejlesztéséhez, személyre szabásához (a különböző modok segítségével) nyújt segítséget, valamint beszámol ezen „dáridók" fontosabb eseményeiről. No, boldog vagyok, hogy így sikerült kimagyarázni ötletszegénységem, erre ne is vesztegessünk több szót. :)

WORLD CYBER GAMES - FALL 2002

Talán emlékeztek, milyen rendhagyó módon nyerte meg az EQ5-öt a FoP White Squad. Eredetileg az xDk klán kapott több pontot, ám a felülvizsgálat során kiderült, hogy egyik tagjuk szabályellenes scripteket használt, így a győzelem végül a FoP-ra szállt. A koreai világversenyen egy szép kezdőmeccsel indultak hazánk reménységei, a prodigyn ugyanis egy fölényes counter győzelemmel legyűrték az amerikai 3D klánt. Sajnos a szerencse nem állt a pártjukra, mivel következő ellenfélként a tavalyi győztes LnD csapattal kellett megmérkőzniük, akik sajnos kiállták a próbát. Sebaj fiúk, ez így is nagyon szép teljesítmény volt! Sajnos quakerünk, death.sR már az első rundóban kiesett. Kár, kár.

QUAKE APRÓLÉK

November 9-én megjelent a Q3 elsőszámú reality modjának, az *Urban Terror*nak a 2.6-os verziója (www.urbanterror.net).

Ugyanekkor a második számú, nagyon-nagyon reality mod (annyira, hogy még célkereszt sincs benne!) *True Combat*-hez is számos kiegészítés látott napvilágot, melyet a teljes verzióval együtt a hivatalos honlapról letölthettek:
(www.truecombat.com).

A *Weapons Factory Arena*, bár nem reality, de mod, és népszerű is. Sok-sok újítással zsúfolt 3.5-ös verziója december 7-ére várható, amikor is a fejlesztőcsapat az irc.enterthegame.com szerverén a #WFA szobában nagy-nagy release partit tart. A „buli" jellegéből adódóan inni sajnos nem lehet, ám sosem árt, ha az ember személyes kapcsolatban áll az ilyen nagymenő arcokkal.
(www.weaponsfactoryarena.com).

Akik a fenti hírek hatására – csekély az esély – kedvet kaptak saját modjuk, vagy legalábbis egy pálya összedobásához, azok viziteljenek a nemrég 1.5-re frissült *Quake Toolkit* hivatalos oldalán.
(www.planetquake.com/eoc).

FOLTHALOM

Az elmúlt hónapban szinte egymás után jutott patch-hez a Quake, a Wolf és az Unreal. Eget-földet rengető újításokat egyiktől sem kell várnunk. A *Quake 1.32* esetében jó hír, hogy módosítás nem kompatíbilis visszafelé, s a teljesítmény akár 20-40%-kal is visszaeshet, míg cserébe új hálózati protokollt, görgőtámogatást a konzolban (ahol immár több új, ám kevésbé fontos változót is állíthatunk), a map_restart körüli problémák valamint egyéb, lényegtelenebb bugok javítását kapjuk.

A RtCW verziószáma ismét tekintélyeset ugrott, ezúttal *1.4*-re, ám sajnos ez megint csak az újítások sovány mivoltát próbálja hasztalanul elkendőzni. A modemes játékosok örülhetnek az ún. antilag lövésszámító rendszernek, mellyel immár 500-as ping fölött is az esély látszatával indulhatnak harcba (a neten már mindenki szapulja, annyira el lett szúrva :)), míg a szervertulajok boldogan írogathatják üzeneteiket, ugyanis ezentúl az MOTD-k meg is fognak jelenni, mégpedig pályatöltés alatt (ezt egyelőre úgy tűnik, hibamentesen megoldották). Akad még pár jelentéktelenebb újítás és fix a listán – sajnos a hagyományhoz hűen most is legalább annyi új bug jelent meg, amennyi eltűnt. Egyesek olyan mókás dolgokat is megtapasztaltak már, mint a medic-kel történő lőszerosztás. Heh... olyan nincs, hogy ezek véletlenül kerülnek be! Itt lehet szidni: *www.mportal.hu/?action=komment&base=nwolf&id=3826*.

A Digital Extremes többek közt a botok intelligenciájának még tovább tunningolásával (most már job-

ban hajtanak az adrenalinra), az editor Win98 kompatíbilissé tételével, floodolási lehetőség megadásával (megszűnik a 10mp-s üzenetvárakoztatási idő), gyorsabb minigun felpörgéssel, és még ezer más helyes/helytelen fejlesztéssel próbálja elkápráztatni a nagyérdeműt *2136-os patch*ében.

MOD ELŐJÁTÉK: UT2003 TROOPERS: RISE OF THE REBELLION

Íme rovatunk első mod-előzetesének George Lucas rokonom által ihletett darabja, mely a Star Wars mítosz egységeit hivatott közelebb hozni szívünkhöz. Az eredeti, valamint az előzmény trilógia legemlékezetesebb jeleneteit felelevenítő csapatalapú taktikai akciójáték logikusan a köztársaság és a szakadárok, valamint a birodalom és a lázadók ellentéteit dolgozza fel. Az átgondolt játékmenetet ösztönző kasztrendszer tagjai közt üdvözölhetjük mindenki közös kedvenceit, a rohamosztagosokat, az – elvileg roppant ritka, sőt, „Fett family only" – mandalori páncélban feszítő fejvadászokat, a véleményem szerint remekül eltalált klóngyalogosokat, s még ki tudja hány, eleddig bejelentetlen félt.

Az igazi aduász, hogy katonáinkkal nem csak gyalogosan vehetjük fel a harcot. A Battlefieldhez hasonlóan bepattanhatunk mind járművek volánja, mind pedig fedélzeti fegyvere mögé. Lelki szememmel már látom is, ahogy egy köztársasági szállító repülővel helyezem le az alsóvázba ékelt AT-TE lépegető óriástatut a Geonosis vörös talajára, majd a vezérlőtermébe mászva kezelésbe veszem a halálos lézerágyúkat. Váh! Persze az sem kevésbé kellemes gondolat, ahogy egy Tie-Bomberrel eresztek égi áldást az épp X-Wingjük felé rohanó lázadókra. A Troopers fejlesztői bizony nem kis feladatot vállaltak magukra ezzel a lépéssel, még akkor is, ha a Karma engine idevonatkozó szubrutinjai megkönnyítik a dolgukat. Nagyon remélem, hogy sikerül megfelelniük a már most hatalmas várakozásoknak.

A harcot az eddig bejelentett tények alapján a Halálcsillagon, egy hatalmas hajódokkban, Mos Eisley poros űrkikötőjében, a lázadók Yavin 4-re települt bázisán, az erdős Endoron, a jéghideg Hoth-on, valamint egy Birodalmi Csillagrombolón vívhatjuk. Geonózisról sajnos egyelőre szó sincs, de elvileg még sok terület vár a fejlesztőkre, hogy eldöntsék, bekerülhetnek-e, vagy sem. Az elsődleges szempontok közt nem a terület híressége szerepel, hanem hogy mennyire alkalmas jó taktikai térképpé alakításra. (Sajnos favoritom esetében maximum a droidgyártelepből lehetne kihozni tisztességes pályát.)

A végére hagytam az egyik legkellemetesebb hírt. A készítők single player részt is terveznek, melyben egy hősies trooper epikus történetét játszhatnánk végig, leginkább a Medal of Honorhoz, annak is inkább kiegészítőjéhez közel álló félig-meddig csapatmunkában társainkkal.
Amennyiben az UT 2003-at nem találják alkalmasnak erre, a modifikáció ezen része külön jelenik meg az Unreal 2-höz illeszthetően. Még sokat lehetne mesélni erről a kezdeti stádiumban lévő, ám roppant ígéretes modról, s ha az igény meglesz, újabb infócsokrok összegyűltekor vissza is térünk rá, ám most, rég kifutva a karakterszámból, jó hentelést kívánva búcsúznom kell e hónapra.

A következő rész tartalmából: Ha a fejlesztők végre hajlandóak működő scripteléssel kiadni a *WildWest* nevű, kellemesnek ígérkező Wolf modot, tüzetesebben átvizsgálom. Amennyiben nem, úgy keresek valami mást, lényeg, hogy mod-teszt lesz. Talán még bennfentes tippek is egy igazi holdkór (gy.k.: hardcore:)) gamertől UT témában. Ehhez lobbiznotok kell a szerkesztőségnél több oldalért, én egyelőre örülök, hogy ezt megkaptam. ;) No, sok fraget, s minden egyebet, egy hónap múlva újra itt!

Lord Lucas Z

GONDOLATÉBRESZTŐ

Magam sem gondoltam volna, hogy e havi gondolatébresztőnk először „könnyen irhatónak", beszédesnek tűnő témája a cikk születéséig ilyen óriási emlék- és gondolathalmon kell, hogy átrágja magát, mígnem a többé-kevésbé letisztult karakterek formájában meg fog születni...
A cikk eredeti témája az „út a demopartiktól a garázson át az üzletek polcaira, mindezen összefüggéseinek vizsgálata az elmúlt tizenkét év tükrében" lett volna, de úgy gondoltam, talán túl bonyolultnak, sőt emészthetetlenül szerteágazónak találná a kedves olvasó (s megvallom, magam is), ezért megmaradok a rovat eredeti célkitűzéseinél, és alcímnek a „Zanzásított fejezetek egy játékfejlesztő gondolataiból" alcímet adom.

Hányas vagy... nyolc bites vagy már tizenhat?... Ha örültél a félmegáknak, akkor egyívásúak vagyunk... te meg én...

1988 Bit-Let karácsony, valamikor december elején... A BME aulája csordulásig töltve van fiatal, lelkes computeres amatőrökkel, játékosokkal, scenerekkel, és általában véve szinte minden home géppel foglalkozó arccal. Itt-ott feltűnik, egy-egy batárnyi ibm at is. 16 szín, speaker. Ebben az időben az Amiga volt a gépek netovábbja, a maga ma már nevetségesnek tűnő, ámde akkor igen nagy teljesítményűnek számító, „cocom listás" processzorával, a motorola 68000-essel és a gigantikusnak tűnő 512 Kbyte ramjával. (Fél mega! – felkiáltással hangsúlyozva céhatvannégyessel „bénázóknak".) A termekben előadások, veszett programmásolás és cserebere, unikumszámba menő, ladacsomagtartós „lajtán túli" alkatrészek és szoftverek zsibvására.

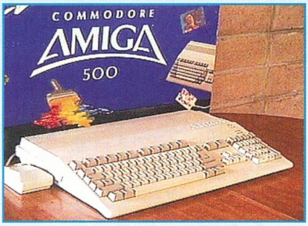
Országos szinten ez volt szinte az egyetlen olyan, hagyományosan megrendezésre kerülő esemény,

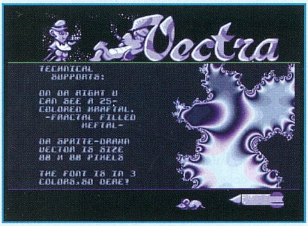
ami összehozta az azonos érdeklődésű embereket, s gyakran életreszóló barátságok szülőhelye lett... Egy asztalnál sápadt srácok egy csoportja mindenre elszántan próbál életre kelteni egy szoftvert, a képernyőn assembly fordító, a háttérben a deluxe paint ablaka világít. A földön lemeztartó dobozok és kábelek garmadája, 5-6 liter kóla, és mosóporos doboznak csúfolt „ládában" chips. Még egy-két „guru meditation" (az amigák hibaüzenete, mint köztudott, ezzel a két sorral kezdődött), majd csodák csodája, másfél perc LOADING felirat után a képernyő életre kel. A botkormányokat kezek ragadják meg, a hangszórókból sztereo zene szól, a képernyőn vad űrharc kezdődik... a kreditlistában magyar nevek... eszképre egy fatal error... a háttérben a hangosbemondó 3.5 zollos noname lemezeket hirdet 550ft/doboz áron. A nagyteremben egy hatalmas zászló alatt a lemezguru számait árulják 150-ért – „ha nem tetszik, lesz egy lemezed", ideologizálja a haverom... Tévedett, nem lett.

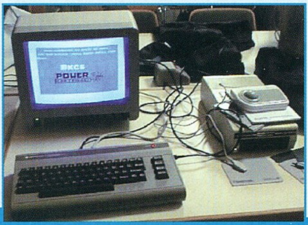
A képernyőn jobbra egy hatalmas cracked by hotline felirat, állítólag Németországban van olyan, hogy szoftverrendőrség... Lemásolnád nekem ezt a tíz játékot?

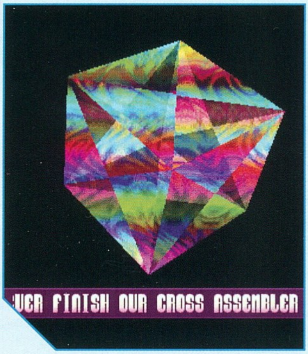
Z-nick itt van? Nem... Bostonban játékot fejleszt, állítólag milliókat keres... Na hallod, a novotrédnek is nagyon megy... Fejlesszünk játékot – Amigával nem lesz nehéz... nézd, ezt tegnap kódoltam. Ismerős közeledik... Kell egy matrica? „the first capslock flasher"... de jó lenne egy kézi scanner... 12 forint egy deci kóla, megőrültek ezek? Láttad a lengyeleket a Honda Crx-szel?... na öregem, megint lemaradtunk. Hogy is mondják azt, hogy béna angolul? Na ja, vincseszterrel meg kétezressel. Így könnyű.

Mi az, ami megváltozott 1988 óta? – tehetnénk fel a kissé naivnak tűnő kérdést. Mennyivel jutottunk előrébb az elmúlt 14 év alatt? Egy egész generáció és megszámlálhatatlanul sok hardvergeneráció virágzása és pusztulása. Megkapjuk-e a 2.53 gigahertztől azt az összetartozás-érzést, azt a pozitív, kreatív energiát, ami a kezdeti éveket jelentette a modern mikrocomputerek hőskorában? Önmagában is oldalak tucatjait megtöltő téma... Későbbi-









ekben e rovat hasábjain visszatérünk egy-egy jelentősebb fejezethez.

Kicsit hasonlítanak ezek az évek arra a bizonyos időszakra, amikor az ember ruha helyett megelégedett a fügefalevéllel, és jobbnál jobb napokat élt meg egy bizonyos Paradicsom nevű hardverben, mígnem a rendszergazda meg nem unta a warezelést az alma v1.0 nevű illegális szoftverrel, és végre nem hajtott egy „Exit with line 1" parancsorral egy fatális megszakítást.

Kevés szabályozásával és rendezetlen jogviszonyaival maga volt a környezet a jogi siralomvölgy, szoftvervédelem egyszerűen nem létezett ideháza, szabadon hirdethette Fillér Józsi a mikro magazinban, hogy húsz forint per lemez. Ez volt az az időszak, amikor Internet még csak a legnagyobb egyetemeken volt egy szűk elit számára elérhető. A heti szoftver betevőt (ami persze kivétel nélkül illegális másolat volt) egy azóta kihalt digitális „állatfaj", a swapper („cserélgető"... talán így lehetne leginkább fordítani) hozta az ember asztalára. Neki jobb dolga nem lévén azzal múlatta az időt, hogy hagyományos postai úton kapcsolatban tartotta magát és csapatát a nemzetközi szoftvercsoportokkal, gyakran crackerekkel, és gyakorlatilag rajtuk keresztül jutott be, majd terjedt el minden, ami egy vagy több mágneslemezre felírható adatfolyamot jelentett. Ennyi év távlatából visszatekintve csak azt nem értem, hogyan értük el azt, hogy mint játékfejlesztőkkel, egyáltalán szóba álltak velünk és a többi fejlesztővel a nyugat-európai kiadóházak. Persze az akkori szabályozatlanság, majd a lassan-lassan infrastrukturálatlanságba átcsapó jogi szabályozatlanság nagyon sokáig negatív színben tüntette fel Magyarországot a nyugati szoftverházak szemében. A korai években az is nagy eredmény volt, ha a válaszlevélen a címzett városa nem Bukarest volt Budapest helyett (amely természetesen hagyományos „snail" postán érkezett, esetenként 2-3 hét elteltével), hiszen annyira térképen kívüli „faj" volt akkor a kelet-európai fejlesztő. Később aztán a pioníroknak alaposan meg kellett küzdeni azért, hogy a nem is ritkán demagóg sztereotípiáktól átszőtt magyar megítélésen hosszú évek kemény munkájával változtatni tudjon.

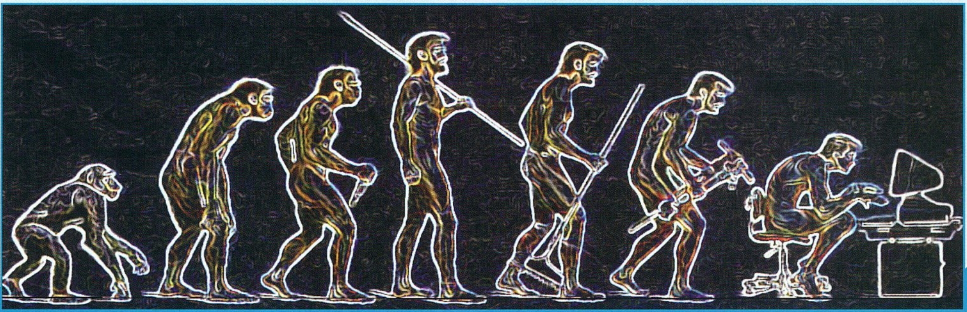
Míg egy átlagos nyugat-európai szoftverfejlesztőnek 1 egység befektetéssel sikerült egy játék elkészítéséig és leadásáig eljutnia, addig Magyarországon 4-5, vagy akár 10 egységet is le kellett tennie az asztalra, hogy egyáltalán civilizált üzleti partnernek könyveljék el. A legkeményebb eltökéltséggel kellett nem csak a kreativitást, hanem az infrastrukturális hátteret bizonyítania, amely mondanom sem kell, mennyire jelentett közel lehetetlen feladatot egy olyan országban, ahol legjobb esetben is 2-3 évet kellett még akkoriban is várni egyetlen telefonvonalra.

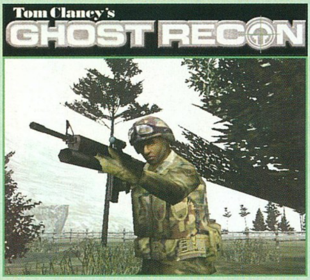
Szerencsére mára nagyot fordult a világ, és az elmúlt tíz évben olyan méretű fejlődés indult meg Magyarországon, hogy gyakorlatilag itthon is mindaz rendelkezésre áll, amely egy szoftverfejlesztőt versenyképessé tesz ma a világpiacon. Van Internet, a körúton a 2 gigás pénégy ugyanúgy ott van a kirakatban, mint New Yorkban vagy Münchenben. A kreatív koponyák 100 főre levetítve azonban Magyarországon fordulnak elő a legnagyobb számban, és úgy gondolom, az ország legnagyobb gazdasági melléfogása (kvázi hibája) lenne az, ha ezt a hatalmas szellemi tőkét nem aknázná ki valamilyen formában.

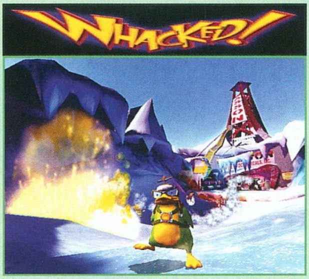
A közelmúltban volt alkalmam több órát beszélgetni egy külföldre szakadt hazánkfiával, aki nagy karriert épített, komoly céget, szoftverei több millió példányban kelnek el a világpiacon, világszerte elismert üzletember. Véleménye szerint, s ebbéli véleményét én is legteljesebb mértékben osztani tudom, a magyar koponya, intellektuális tudás világszínvonalon áll. A legnagyobb probléma ott jelentkezik (és még mindig ezzel harcolunk), hogy Magyarországon nagyon nehéz tőkét szerezni, a pénzügyi, financiális háttér oly mértékig nincs kiépülve, ami gyakorlatilag a teljes kreatív piacot szinte vegetatív állapotba kényszeríti. Kíváncsian várom, hogy a szemléletváltás mikor fog a politika, vagy a felső vezetés szintjére elérkezni, mikor fognak vezetőink, bankáraink, pénzembereink felébredni, hogy egy olyan komplett ipar hever a porban, amiben tapasztalt, képzett, tehetséges emberek dolgoznak gyakran lehetetlen pénzügyi és financiális viszonyok között.

És a cikk végén most csakazértse fogok Dél-Koreára hivatkozni, ahol az interaktív szoftverpiac támogatására a dél-koreai kormány egymilliárd dolláros alapot hozott létre, mert Korea nagyon messze van. Sokkal messzebb, mint Makó Jeruzsálemtől... (folyt köv.)

N-Seven







XBOX LIVE!

Mire ez a cikk megjelenik, tőlünk jóval nyugatabbra, az Atlanti-óceán túlsó partján az Xbox-osok társadalma már a Microsoft-konzol használatának egy teljesen új szakaszát éli. Addigra ugyanis már túljutott a béta-tesztelés időszakán és élesben is működik az Xbox Live!

Nem tudom, emlékeztek-e még azokra a halvány utalásokra az Xbox megjelenésekor, miszerint egyszer majd a távoli jövőben az Xbox-ok képesek lesznek Interneten keresztül kommunikálni egymással, és ezáltal egymástól távol eső gépeken is lehet többjátékos módban nyomulni. Akkor még legtöbbünk csak legyintett erre, hogy persze, lesz is ebből valami, de a legnagyobb megdöbbenésünkre a dolgot tényleg komolyan gondolták, meg is valósult, és ezzel elhozta a konzolok piacának eddigi egyik legnagyobb ugrását.

Miről is van szó?

Csak hogy a félreértésektől megszabaduljunk, tisztázzuk, hogy mi is az az Xbox Live! A rendszer egy online játékszolgáltatás, aminek segítségével Xbox-os programokat lehet Interneten keresztül játszani.

A hangsúly a játékon van, vagyis itt szó sincs hír- és egyéb oldalak böngészgetéséről vagy emailezésről, csakis színtiszta játékról, meg ami még esetleg ahhoz kapcsolódik, mint például online beszélgetés (erről még lesz szó a későbbiekben) vagy az új pályák, fegyverek stb. letöltésének lehetősége.

Az Xbox Live működéséhez szükség lesz még egy szélessávú internetes csatlakozásra (mint például bérelt vonal, ADSL vagy ilyesmi), ugyanis a modemes csatlakozás messze nem lesz elég. A modemet egy Ethernet kábel segítségével össze kell kötnünk az Xbox-unkkal, fel kell iratkoznunk az Előfizetők Nagykönyvébe (mielőtt bárki megijedne, egyelőre nem hallottunk havi előfizetési díjról, csak egy megvásárolandó kezdőkészletről), meg kell vennünk egy olyan játékot (ld. a keretes dobozt), amely képes ennek kiszolgálására, és már mehet is a meccs.

A figyelmesebbeknek feltűnhetett, hogy semmi olyasmit nem írtam, hogy le kell cserélni a régi Xbox-unkat az újabb típusra, vagy venni kell hozzá egy 50.000-es kiegészítő hardvert. Ez pedig nem jelent egyebet, hogy úgy ahogy van, már működik a most forgalomban lévő gépeken.

Az egész rendszer, mármint élesben, november 15-én indult el az Egyesült Államokban, de már előtte is lehetett olvasni néhány igencsak magasztaló esszét azon szerencsések tollából, akik bekerültek a bétateszter-programba. Az Európai megjelenés pontos időpontját még nem tudjuk, de gondolom, nem kevéssé függ az amerikai fogadtatás sikerétől.

A név kötelez?

A bejelentkezéskor megadott nevünk egész Xbox Live-os pályafutásunk során elkísér majd, vagyis nem kell minden egyes új játék vásárlásakor ezzel szöszölnünk. Mindig ugyanahhoz az online közösséghez csatlakozunk, mindig ugyanazzal a névvel és azzal a jól kiérdemelt megbecsüléssel, amiért keményen megküzdöttünk.

Ennek nagy előnye, hogy az egyik játékban megismert játékost nem kell újra „felfedeznünk" egy másik név alatt egy másik játékban, hanem akár régi ismerősként is üdvözölhetjük egymást. Összeállíthatunk majd listákat is online ismerőseinkről (Friends List), akikről ezek után láthatjuk, hogy épp online vannak-e, és éppen melyik játékkal játszanak. Ha úgy tartja kedvünk, akár küldhetünk nekik meghívót is abba a játékba, amelyikbe épp mi léptünk be, hogy csatlakozhassanak hozzánk.

A szó elszáll

És ez még mind semmi. Ami számomra a legizgalmasabbnak tűnt, az a valósidejű szóbeli kommunikáció. Ehhez külön headset szükséges, ami nagy valószínűséggel a kezdőcsomag része lesz. Azon az apróságon kívül, hogy ennek segítségével megtanulhatunk káromkodni az összes világnyelven, ennek az az előnye is megvan, hogy a gyorsabb kommunikációval sokkal jobb csapatmunkát lehet végezni, mint a gépelgetéssel (ami ugye Xbox-on egyéb nehézségekbe is ütközne). Hogy ez még mindig ne legyen elég, különböző hangsémákat rendelhetünk karakterünkhöz, ami megfelelően torzítja a bementeni hangot, így segítségével a nyolcévesek is dübörgő basszushangon osztogathatják parancsaikat. Vagy akár robotként is, vagy vinnyogó kisegérként, ki ahogy szeretné, és attól függően, hogy az adott játékhoz milyen sémák léteznek (persze folyamatosan lehet majd újabbakat letölteni). És az olyan apróságokról sem szabad megfeledkezni, mint a környezetfüggő visszhangok, amelyek például egy barlang belsejében adódnak hozzá karakterünk kiáltásaihoz.

Megmondom őszintén, kicsit irigylem az amerikaiakat, hogy már megint nekik jut először a jóból, de remélem, nemsokára már a jó öreg Európában is beindul a szolgáltatás. Ha a játékfelhozatal is hozza a megfelelő színvonalat, amire a listát látva megvan az esély, akkor ez tényleg új korszakot jelenthet a konzolok világában.

AZ ELSŐ XBOX LIVE-OT TÁMOGATÓ PROGRAMOK:

Unreal Championship, Tom Clancy's Ghost Recon, NFL Fever 2003, Sega Sports NFL 2k3, Mech Assault, Sega Sports NBA 2k3, Whacked!, MotoGP Online Demo, Capcom vs. SNK 2 EO, SEGA Sports NCAA College Basketball 2K3, SEGA Sports NHL 2K3

UNREAL CHAMPIONSHIP

A cikk megjelenésekor az Unreal Championship elvileg már a boltok polcain fogja kelletni magát, ugyanis megjelenését az Xbox Live amerikai indulásával egy napra időzítették (ld. túloldal).

A felmérések szerint ugyanis a játékosok többsége elsősorban ezen program miatt vásárol majd online hozzáférést konzolja számára, és ez volt az első játék, amelyet a kezdettől fogva úgy fejlesztettek, hogy ki tudja használni az online játékrendszer minden elemét.

Azt nagyjából tudni lehetett, hogy az Unreal Championship többé-kevésbé a nemrég megjelent PC-s Unreal Tournament 2003 konverziója – néhány grafikai és térképbeli eltéréssel, hogy a játék jobban feküdjön a konzolnak. Mivel az előző számunkban igen sok oldalon veséztük ki a PC-s verzió különböző tulajdonságait, erre itt most feleslegesnek lenne kitérni, beszéljünk inkább arról, mik azok az apró különbségek, és mit tud nyújtani a játék az internetes többjátékos módban.

Kicsit más

A grafika érdekes módon le lett butítva az Xbox-hoz, vagyis szép lett, de a PC-s verzió (természetesen egy csúcsgépen járatva, maximális részletesség mellett) azért egy paraszthajszálnyival jobban néz ki. Ezt nem kell úgy értelmezni, hogy az UC nem állja meg a helyét az Xbox-os játékok között, sőt: ott van az élvonalban. De azért, hogy a nagy nyílt terepeken, ahol épp dúl az akció, az fps ne essen tartósan 30 alá, néhol bizony kompromisszumot kellett hozni. Viszont ennek hatására a játék szinte tökéletesen fut minden helyzetben, még online többjátékos módban is.

A kezeléssel a gyakorlott konzolos akciójátékosoknak nem lesz problémája, talán egyetlen kivétellel: a baloldali analóg joystickkel kicsit nehéz előhozni a különleges mozgásokat és az adrenalin által nyújtott extrákat. A D-pad segítségével ez persze nem probléma, csak azzal éppen irányítani nem érdemes a játékot. A nagyobb akciók közepette a kettő közötti váltogatás pedig egyenlő az öngyilkossággal. Ezen az egyetlen ponton látszik egy kicsit, hogy az irányítás inkább billentyűzetre készült, mintsem kontrollerre.

3... 2... 1... Live!

Térjünk rá inkább az Xbox Live-en keresztül megvalósuló internetes játékra, aminek ez a játék lesz az első igazán nagynevű használója. A PC-s internetes játéktól ez főleg az egyszerűségében különbözik, már ami a kezelést illeti, a játékmenet ugyanaz. Nem kell telefonon vagy chat-en egyeztetnünk, hogy melyik szerverre lép be és miért. Az Xbox Live kapcsán már írtam az ismerősök összegyűjtésére szolgáló listáról, aminek használatát az UC is messzemenőkig támogatja. Többek közt például működik a meghívásos móka, amikor a barátunkat rávesszük arra, hogy mennyivel jobb neki, ha inkább velünk játszik. Vagy csinálhatunk zártkörű szervereket, amiket itt nem jelszóval tudunk védeni, hanem úgy, hogy csak a baráti listán szereplő játékosoknak lesz nyitva.

Az internetes játék egyébként úgy is használható, hogy egyszerre négyen játszanak egyetlen gépen, osztott képernyővel. Ekkor a rendszer úgy működik, mintha négy külön gépről jelentkeztek volna be, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy mindenkinek csak negyedakkora TV-felülete van. De működik...

Már megint az az idióta Jóska...

Minthogy sajnos nagy valószínűséggel itt is lesznek felhasználók, akik a többiek idegeire mennek, nézzük, mit találtak ki ellenük a készítők. Ha valaki túl sokat duruzsol a fülünkbe, akkor egyszerűen lekapcsolhatjuk az éterről, persze csak saját magunkra vonatkozólag. Ezt a beállítást szerencsére eltárolja a gép, ezért nem kell majd minden alkalommal újra foglalkoznunk vele, hogy kikapcsoljuk azok hangját, akivel nem szeretnénk társalogni.

Minthogy itt az embereket nem lehet csak úgy kirúgni a játékból, ezért létrehoztak egy ún. panaszlapot, ahol be lehet árulni a renitenskedő kollégákat, felhívva rájuk a mindent látó adminisztrátorok figyelmét, akik majd elintézik a többit, ha úgy látják jónak.

Természetesen a botok itt is fel tudják tölteni az online szervereket, ah a beállítások ezt megengedik, de akár csak arra is rá lehet venni a programot, hogy csak egyensúlyozza ki a két csapatot. A készítők ígérnek számos ingyen(!) letölthető extrát is, például már megjelenéskor plusz négy pálya várja az Xbox Live-re benevezőket.

Ennyi fért bele mára az Xbox rovatunkba. Egy kicsit elkalandoztunk az időben és térben tőlünk még kicsit távol lévő Xbox-os online játékokról, de olyan jól esik álmodozni... És reméljük, egyszer eljutnak hozzánk is ezek a lehetőségek.

MORTAL KOMBAT 4

Helló!
Péter vagyok nem tudom a Mortal Kombat 4-hez a kódot.
Ha tudjátok írjatok.
Köszi!

Helló!
Fatality menü:
Practice képernyőn a Difficulty menün: Player 1 BLCK+LK 10 másodpercig.
Harc MEAT-tel:
Group módban játsszuk végig a játékot mind a 16 karakterrel. Ha ez kész, bármelyik karaktert választjuk, MEAT lesz az ellenfelünk.
Harci kódok:
Írd be a következő kódok valamelyikét, hogy elérd a kívánt hatást. A kódokat a következő módon kell bevinni, az infóért külön köszönet Müller Jánosnak! A számok a MULTIPLAYER harcban a VS képernyőn üthetők be, miután kiválasztottad a karaktereket! A kisütés, blokk, kisrúgás gombok hatására az alsó részen található hat jel változik! példa: 100-100
1 – PLAYER 1 – kisütést nyomja 1-szer
0 – PLAYER 1 – blokkot nyomja 0-szor
0 – PLAYER 1 – kis rúgást nyomja 0-szor
1 – PLAYER 2 – kisütést nyomja 1-szer
0 – PLAYER 2 – blokkot nyomja 0-szor
0 – PLAYER 2 – kis rúgást nyomja 0-szor
Code #1: 111-111 „Free Weapon"
Egy fegyver hullik középre a meccs kezdetekor
Code #2: 100-100 „Throwing Disabled"
Nincsenek dobálózó és csonttörő emberek
Code #3: 444-444 „Armed and Dangerous"
Ugyanolyan fegyverekkel kezdődik a harc
Code #4: 666-666 „Silent Kombat"
Nincs háttérzene
Code #5: 050-050 „Explosive Kombat"
Az utolsó ütéssel felrobban az ellenfél
Code #6: 222-222 „Random Weapons"
Véletlenszerűen kiválasztott fegyverrel kezd
Code #7: 123-123 „No Power" ??
Egy kicsivel több energiával kezd a danger szint felett.
Code #8: 555-555 „Many Weapons"
A helyszín minden részére fegyverek hullanak
Code #9: 333-333 „Randper Kombat"
Nem sokáig működik a warez verziókban
Code #10: 060-060 „No Rain"
A Wind World pályán nem esik az eső
Code #11: 002-002 „Weapon Kombat"
Egyik játékos sem tudja elejteni a fegyverét
Code #12: ???-??? „4 Player Randper Illegal"
???
Code #13: 012-012 „Noob Saibot Mode"
Noob Saibottal játszhatsz a PSX-en
Code #14: 020-020 „Red Rain"
A Wind World pályán véreső hullik
Code #15: 010-010 „Maximum Damage Disabled"
Kombók esetében nincs max. sebzés
Code #16: 110-110 „Throwing and Max Damage Disabled"
Nincsenek dobáló emberek
Code #17: 011-011 „Kombat Zone: Goro's Lair"
A Goro's Lair pályára ugrik
Code #18: 022-022 „Kombat Zone: The Well"
A The Well pályára ugrik
Code #19: 033-033 „Kombat Zone: Elder Gods"
A The Elder Gods pályára ugrik
Code #20: 044-044 „Kombat Zone: The Tomb"
A The Tomb pályára ugrik
Code #21: 055-055 „Kombat Zone: Wind World"
A Wind World pályára ugrik
Code #22: 066-066 „Kombat Zone: Reptile's Lair"
A Reptile's Lair pályára ugrik
Code #23: 101-101 „Kombat Zone: Shaolin Temple"
A Shaolin Temple pályára ugrik
Code #24: 202-202 „Kombat Zone: Living Forest"
A Living Forest pályára ugrik
Code #25: 303-303 „Kombat Zone: The Prison"
A The Prison pályára ugrik
Code #26: 001-001 „Unlimited Run"
Végtelen Run lehetőség
Code #27: 313-313 „Kombat Zone: Ice Pit"
Az Ice Pit pályára ugrik
Code #xx: 321-321 „Big Head Mode" **(Nem aktuális az on-screen texten) – nagy fej mód**

COUNTER STRIKE

Sziasztok!
counter strike cheatokat szeretnék megtudni

Szia.
A cheat-ek engedélyezéséhez a szervergépen a „~" után írjuk be: sv_cheats 1, és az alábbi kódok – jó esetben – működni fognak:

givespaceweapon_awp **- Arctic távcsöves puska**
sv_aim **- célzássegítő a mesterlövész puskához**
sv_gravity **- Gravitáció (-999-tól 999999-ig)**
gl_zmax **- Átlátszó és átlőhető falak (0-9999-ig)**
cl_hidefrags 0 **- Más játékosok frag-jei látszódnak**
cl_forwardspeed 999 **- Gyors előremenet**
cl_backspeed 999 **- Gyors hátramenet**
cl_sidespeed 999 **- Gyors oldalmenet**
changelevel **- Pályaválasztás**
+reload **- Automatikus fegyverújratöltés**
-reload **- A fenti kikapcsolása**
lambert **- 1.0001**
Tárgyak világosak zseblámpa nélkül
mp_c4timer **- C4 timer (-1000 nagyon rövid idő, 1000 hosszú)**
sv_clienttrace 999999999 **- Hyper automatikus célzás**
sv_clienttrace 1 **- Hyper automatikus célzás kikapcsolása**
impulse101 **- 16,000$**
give * – kért * nevű fegyver
fegyvernevek:
weapon_ak47 **– AK-47**
weapon_xm1014 **– Benneli xm1014**
weapon_c4 **– C4**
weapon_m4a1 **– Colt M4a1 karabély**
weapon_p90 **– Fn P90**
weapon_glock18 **– Glock 18 pisztoly**
weapon_hegrenade **– HE gránát**
weapon_m3 **– M3 super shotgun**
weapon_mac 10 **– MAC-10**
weapon_mp5navy **– MP5**
weapon_m249 **– Para**
weapon_scout **– Scout**
weapon_p228 **– SIG p228**
weapon_aug **– Steyr Aug**
weapon_deagle **– Desert eagle**
weapon_usp **– Usp.45 pistol**

MAFIA AGAIN

Sziasztok!
Nekem lenne egy kis problémám a MAFIÁ-val. A 10-es pálya OMERTA-Salieri Bár nevezetű résznél elakadtam.Azt írja, találjam meg Frank-et. Ki az a Frank? Luigi megtanít egy újabb autó ellopására, azon kívül nem tudok mit kezdeni ezzel a pályával. Ha tudtok, segítsetek! Előre is köszönöm

Szia!
Frank a főkönyvelő, a szemüveges csóka. El kell menned a kínai negyedbe Big Biffel beszélni, akivel a baseballütős menet előtt találkoztatok Paulie-val. Ő elküld a múzeumhoz (a sziget legalján), Little Tonyhoz, az pedig a Bertone-garázs mögött, a híd alatt álló kopasz emberhez, akit meg kell sorozni ököllel, hogy beszéljen. Ezután irány Oakwood, ott van Frank, akivel elindul egy kocsi, követni kell a reptérre. Figyeld a térképet, mindig jelölve lesz a célpontod.
]{redenc

GYŰRŰK URA

Hali!

Nem tudok továbbjutni Mória bányáiban egy ajtónál (nem azon, ahol bejöttem, hanem ott ahol kis is írja sárgával, hogy Press use E..., de nem történik semmi, ha megnyomom az E-t. Kérlek segítsetek nekem, ha tudtok, mert már vagy egy napja ott vagyok, és nem tudok rájönni, hogy hogy kell kinyitni. Eminemi

Szia!

Konkrétan nem tudom, melyik ajtóról van szó, de én csak olyanokkal találkoztam a játékban, amelyek mellett volt a földön egy kar is. Na, azt kell meghúzni az E gomb megnyomásával. Persze remélhetőleg nincs átállítva a billentyűkiosztás (az opcióknál azért ellenőrizd)...
SzabFer

FREEDOM FORCE

Hi!
Lenne1kis problémám: elakadtam a freedome force-ban, nemtudom Shadowwal mit kell tennem a barlangban, pár tükröt összetörtem, de semmi és a csaj mindig visszatér egész hp-val. Van hexes-kódom is, de nem nagyon jön be. Cheatot várom, vagy a megoldást, ha lehet.

Hi!
A barlangban nem a tükröket kell összetörni, hanem a barlangüreg tartóoszlopait. Amikor az összeset kidöntötted, fény árasztja el a barlangot, és Shadow többet nem tudja visszanyerni az életerejét.

ATI KÉRDÉS

Hi All!

Lenne egy kérdésem hozzátok!
ATI 9000 Pro v. kártyát akarok és a true form efekt lassít-e valamit a kártyán, ha bekapcsolom az efektet!
Válaszotokat előre is köszönöm!
Így tovább Doki

Hali!

A Truform nem lassít a programokon, de hiába kapcsolod be pl. a Radeonatorban, hatását csak ott fogod látni, ahol azt az adott program is támogatja.
Papabear

TUNING

Sziasztok!

A segítségeteket szeretném kérni.Egy ASUS A7V266-EX alaplapom van 512 DDR rammal. A proci egy 1400c Athlon Thunderbird. Alapban 1400mhz-n pörög 10.5x szorzóval. Fel szeretném húzni kicsit a procit, de nem sikerült.11.5x szorzóval 1533mhz-en süvít,de a probléma az, hogy ha kilépek a biosból egyből kékhalál. Újraindít csökkentett módban, kilép, újraindít normál módban, Windows feláll, de ilyen hibaüzeneteket ír ki,hogy explorer hibát okozott itt és itt. Ha visszaállítom 1400-ra rendesen megy a rendszer. Mi lehet a probléma? Lehet,hogy a feszültséget is kéne emelni. Alapban 1.70v. A másik kérdésem az lenne, hogy a ramnak a szorzóját mennyire kell állítani, hogy 266mhz-en menjen? Ilyenek vannak,hogy: 100/33;101/34;102/34;103/34 stb. Egészen 227/57-ig.1400mhz-en 10.5x-es szorzóval 133/33 megy. Ez az alap érték. Az oprendszer win/me. A ram 2x256 micron tipusú. Kérlek segítsetek. Tisztelettel: Flaged.

Hali!
Próbálj meg feszültséget emelni, talán úgy menni fog a dolog, de sajnos az 1,4 GHz-es Thunderbird alapban is nagyon melegszik, így tuning esetén ajánlatos egy komolyabb hűtőt ráapplikálni. Mivel a szorzót emelted, ezért azt ki lehet zárni, hogy a memória nem bírja. Az FSB/PCI osztót hagyd 133/33-on (az első szám az FSB, a második a PCI busz órajele).
Üdv, Papabear

THUNDERBIRD

Sziaztok!

Egy AMD 1,4Ghz FSB 266Mhz processzorom van 512Mb 266Mhz-es DDR memóriával és ASUS A7V266-os alaplappal (nem frissített BIOS-sal, teljesen új állapotban). A problémám a következő: sehogy sem tudom lehűteni a processzoromat 50°C alá. Kezdetben egy Globalwin WBK68-as hűtőm volt, amit lecseréltem egy CAK38-asra. Nem ment le így sem 50°C alá az üzemi hőmérséklete. Álló helyzetben a min hőmérséklet amit elértem 47°C volt. Tudom hogy ez még nem káros a processzorra nézve, de mégis egészségesebb lenne egy 40-45° C körüli érték. Gondoltam beszerelek a házba még 2db házhűtőt, amik kb 3000-4000rpm-en forognak (így aludni már nem lehet a gép mellett, de lassan már játszani sem :P). Kezdtem teljesen elkeseredni, így vettem egy réz lesarkazás védőt és ezüst pasztát ezzel is növelve a hőleadást. Szinte semmi nem változott, csak annyi, hogy már zárt állapotban is 60°C alatt marad a hőmérséklet. Ekkor kezdtem el turkálni a BIOS-ban, hátha nagyobb feszültség van beállítva a processzornak, de nem 1,75V-ot ad neki az alaplap. Kezdett nagyon dühíteni a dolog, ezért megnéztem az ASUS Probe-ot vajon tényleg 1,75V az a VCORE és nem annyi, hanem 1,8V. Ekkor már tudtam hol van a hiba. A BIOS-ban minden stimmel, akkor gondoltam, az alaplapon kell bütykölni vmit. Találtam is 4 jumpert amelyek kombinációjával lehet variálni a processzorra jutó feszültséget. Alapértelmezettre volt állítva, ezért elkezdtem manuálisan lejjebb vinni a dolgot, de nem ment. 1,6V-nál is 1,8V-ot vett fel a processzor, de ekkor le is fagyott a gép így visszatettem az alapra. Akkor most jön a kérdésem, mit tegyek? Frissítsem a BIOS-t? (1011-es verzió van) Vagy esetleg húzzam fel a proci FSB-jét (üsse kavics, ha már meleg legyen gyors)?
Vagy érdeklődjek az ASUS-nál? Vagy az 1,4Ghz-es AMD 1,8V-ot vesz fel???
Kozma Dávid

Szia Dávid!
Az 1,4 GHz-es Thunderbird-ök némelyike valóban 1.8V-ot vesz fel, és szerintem nem érdemes nagyon próbálkoznod azzal, hogy lejjebb vidd a proci hőmérsékletét, amíg a géped így is stabilan fut. A hangos hűtőkről pedig végképp lebeszélnélek, saját tapasztalatból tudom, mennyire idegesítő, ha hangos a CPU hűtő. A réz lesarkazásvédő és az „ezüstpaszta" nem igazán számít. Ez a processzor kb. 72W-ot disszipál, így az egyik legforróbb processzor a piacon (P4 2,8 GHz – 68W, Athlon XP 2800+ – 74W). Papabear

MAFIA

Sziasztok!
Ha tudtok segítsetek a Mafia c. játékban. Ott akadtam el, hogy meg kell ölnöm Moreliso (?) Biztos nem így hívják az illetőt a 15-ös küldetéscsoportban van. A kikötőben kell lövöldözni. Megölök mindenkit, csak a fő embert nem tudom megölni. Megtaláltam a kocsiját egy raktár előtt. Ha tudtok segítsetek.
Köszi Hiba Ferenc

Szia!
A fickó neve Sergio Morelli. A raktár egy szerelőcsarnok. A nagy vasajtó alá egy sín fut be. A sín túlvégén két, robbanásveszélyre felhívó festéssel dekorált tartályvagon dekkol. Hm, hm... Mi lenne, ha a vagon nekigurulna az ajtónak? Biztos felrobbanna... Nicsak, két váltó. Az elsőhöz nem nyúlok, de ezt a másodikat, ezt átváltom. Ha nem jön be, még mindig marad egy kocsim... Lássuk a vagonokat, miért nem indulnak el? Biztos ki vannak ékelve... Nézzük csak! Á, igen, itt, ha szemben állok vele, bal oldalt, az első kerék alatt itt virít a fékbak. Akciózom rajta. Azannya, elindult a kocsi! És pont nekimegy az ajtónak! Vazeg, nagyon tudok...
]{redenc

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Sziasztok!
Légyszi segítsetek ki a Wolfenstein: Return to castle végigjátszásában, a boss1 nevezetű pályán egyszerűen nem tudok továbbjutni. A teherautóra kell feljutnom, de az őr nem enged be a bázisra, és nem tudom a sofőrt sem megkerülni úgy hogy az ne vegyen észre, és ne nyisson tüzet. Megköszönném továbbá azt is ha megmutatnátok hogyan lehetne az egyes pályákat elmenteni, hogy ha túl nehéz a szint tovább tudjak lépni, és ne kelljen dühömben szétvernem a gépet. Előre is köszi.

Szia!
Ezen a pályán a program egy kicsit érzékeny a küldetések pontos teljesítésére. Nem szabad elfelejteni a szuper sniper rifle felvételét az egyik ejtőernyős csomagból. A másik nagyon fontos dolog, hogy NEM SZABAD megölni azt az őrt, aki a kijáratnál posztol. A teherautó mellett levő őröket csöndben ki kell nyírni, majd amikor nem figyel a kijárati őr, akkor felhúzni a teherautóra.

Cheatek:
Ehhez a következőképpen kell elindítani a játékot: a desktopon kell lennie egy shortcut-nak, amivel a játékot indítod. Ez alapbeállításokkal a következő: „C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\WolfSP.exe ennek a végére kell beírnod, hogy +set sv_cheats 1, azaz "C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\WolfSP.exe +set sv_cheats 1" lesz belőle.

A másik megoldás, hogy a wolfenstein könyvtárából indítod WolfSP.exe +set sv_cheats 1 paranccsal.
Elindítás után betöltöd az állásodat, majd lehívod a konzolt a „~" billentyűvel (az 1 mellett balra, mert magyar billentyűzeten nem biztos, hogy rajta van a jel. :-) Ide kell beírni a cheateket:
/god – sérthetetlenség
/notarget – nem támadnak az ellenfelek
/noclip – falakon lehet átmenni
/give all – minden fegyver és cucc
/give ammo – plusz töltény
/give armor – plusz páncél
/give health – plusz életerő
/give stamina – plusz stamina :)
/nofatigue – nem fárad el soha

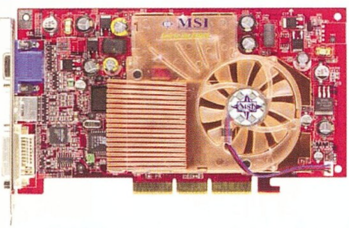
Végezetül javaslom, hogy ne a gépet verd szét, ha nem sikerül valami elsőre :), sőt, ne is a cheateket használd, hanem inkább ments gyakrabban, és ha bénán sikerül valami, akkor töltsd vissza. Célozz fejre mindig, ha nem megy valami, akkor inkább próbáld másik fegyverrel. Jó gyakorlás lehet az is, ha kipróbálod a többjátékos módot.
Ch0Oler

HARDVER HÍREK

NVIDIA NV28 DÖMPING

Az elmúlt hónapban gombamód elszaporodtak az NVIDIA új grafikus chipen alapuló monitorvezérlő kártyák. Az NV28-ra épülő termékek, vagyis a GeForce4 Ti4200-as modellek egyetlen lényegtelen és elhanyagolható előnye, hogy már támogatják a 8X AGP szabványt is, amitől csupán mentálisan a haverok előtt szóban lesz gyorsabb a VGA kártyánk. Ez jelen esetben valami hasonló, mint a 2107-es Ladákon a Turbó matrica (tisztelet a kivételnek)...

A bejelentések hadát talán a Creative kezdte meg, aki Blaster 4 Titanium 4200-8X néven kínálja az igen ízlésesre sikeredett köntösbe bújtatott NV28 alapú hegesztményét. A 250/500 MHz órajelen működő Blaster 4 128MB DDR memóriát kapott a hátára, míg a fenekén VGA, DVI és TV kimenetek is találhatók. A Blaster 4 legnagyobb hátránya, hogy egyelőre csupán a Felkelő Nap országában vásárolható meg...



Aki nem hajlandó utazni ennyit az NV28-as kártyákért, annak ajánlható figyelmébe az MSI Ti4200-VTD8X néven forgalomba hozott grafikus vezérlő, mely néhány különlegességgel is fel vagyon szerelve. Ez főleg a lájtosabb tuningrajongóknak lehet némi öröm, hisz a memóriákat a nyák mindkét oldaláról szépen betakarják a rézalapú hűtők. A Blaster 4-gyel szemben itt nem csak DVI és TV kimenetek találhatók, de egy videó bemenet is árválkodik. Az MSI a teljes szoftvertámogatásról is gondoskodott, hisz a saját DVD lejátszó és az InterVideo videószerkesztő szoftvere mellett a Duke Nukem: Manhattan Project, a The Elder Scrolls III: Morrowind és Tom Clancy's Ghost Recon teljes verziója is megtalálható a kártya dobozában.

Végül a vékonyabb pénztárcájú vásárlóknak sem kell lemondaniuk az NV28-ról, hála az Inno3D Tornado GeForce4 Ti4200 AGP 8x grafikus kártyának, mely az MSI-hez hasonlóan DVI és a TV kimenetek mellett videóbemenettel is rendelkezik.
A sebességre sem lehet panasz, hisz a Blaster 4-hez képest a memória kicsit nagyobb frekvencián üzemel: 250/512 MHz. A dobozban a WinDVD2000 DVD lejátszó és a PowerDirector videószerkesztő mellett a Ballistic játék lapul.

BLUETOOTH GYILKOS WIRELESSUSB?

A Cypress Semiconductor bemutatta új, vezeték nélküli technológiáját, mely a specifikációk szerint, no és természetesen a fejlesztők állítása szerint leközi a konkurens Bluetooth szabványt. A WirelessUSB chip kisebb késleltetési időt nyújt, mint a Bluetooth 27/433/900 MHz-es eszközök, így akár a játékvezérlők (kormányok, joyok) területén is felhasználható az új chip. További előnye a 2,4 GHz-es frekvenciatartományt használó chipnek, hogy egyszerűbben telepíthető, beépíthető: nincs speciális igénye, hisz minden USB-t támogató oprendszer automatikusan támogatja.

A csupán 3,92 dolláros CY694X chip segítségével maximum 7 eszköz csatlakoztatható a számítógéphez. Ez esetben a késleltetés 20ms, de 4 eszköz esetén már csak 8ms! A maximális adatátvitel titkosított formában a 217,6 kbit/s-os sebességet is elérheti. A Bluetooth-hoz hasonlóan a hatótávolság 10 m, és az eszközök azonos frekvenciát használnak, természetesen interferencia nélkül. Az akkumulátorok átlagos felhasználó esetén fél évig képesek a billentyűzetet ellátni megfelelő szuflával. Egyszóval kell.

NVIDIA - NV30 ÉS ZORAN

Az NV30 grafikus processzor hivatalos bejelentéséig már nem kell sokat várni, hisz a Las Vegasban megrendezésre kerülő Comdex Fall 2002 kiállítás első napján derül fény az új NVIDIA chipre. A gyártó honlapján már megkezdődött a reklámkampány, melyben elsőként a 125 millió tranzisztor mennyiségét próbálják ecsetelni (az ATi csúcsvezérlőjén csupán 110 millió csücsül). Így megtudhatjuk, hogy az NV30 3x annyi tranzisztorból áll, mint az Intel Pentium 4 processzor, hogy 125 millió másodperc az közel 4 év, 125 millió Tokió lakosságának 4,5x-ese, vagy hogy 125 millió 1 dolláros egymás mellé helyezve elérne New Yorktól Hongkongig. Csak remélni tudjuk, hogy a 400 MHz körüli órajelen működő grafikus processzor ára nem lesz 125 millió forint...

Az NVIDIA nemcsak a tranzisztorok számában erősít. A sokat kritizált TV kimenet minősége hamarosan már a múlté lehet, hisz a kiváló minőségű Zoran technológia kerül a GeForce4 MX és GeForce Go-400 alapú grafikus magra épülő kártyákra. Azt egyelőre nem tudni, hogy a megoldás milyen paraméterekkel rendelkezik, csupán annyit árultak el, hogy az elterjedt szabványok mindegyikét (PAL/NTSC/SECAM) támogatja majd az új chip.

AZ ÚJ ELSA AZ ATI MELLÉ ÁLL

Ki ne emlékezne az ELSA-ra? Úgy tűnik, jó kezekbe került a cég, hisz az augusztusi megalakítást követően a Neue ELSA GmbH ismét a minőséget helyezi előtérbe.

A változás igen szembetűnő, hisz a régi NVIDIA partnerségnek úgy látszik lőttek, így a hamarosan bemutatkozó ELSA termékek az ATi grafikus processzoraira épülnek majd! A már jól bevált Gladiac terméknév alatt két, az ATi referenciadesignjára épülő változat lát napvilágot. Az egyik az Elsa Gladiac 9700 Pro, mely az ATi Radeon 9700 Pro, míg a kistesó, az Elsa Gladiac 9500 Pro az ATi Radeon 9500 Pro grafikus magra épül majd. A csúcskártya ára várhatóan 499 euróba, míg a kisebbik változat csupán 259 euróba kerül majd.

KARCOLÁS VÉDELEM AZ ÚJ TDK DVD-R/RW LEMEZEKEN

Mit lehet tenni, ha már a méretet nem lehet növelni, és a szivárvány összes színét felhasználták már? Ilyenkor jön egy újabb okosság, a karcolás elleni védelem. A TDK új DVD-R/RW lemeze akár 100x is jobban tűri majd a fémfogú kefe selymes simogatását, megvédve tőle a létfontosságú adatokat.

Az eljárástól csodát ne várjon senki, viszont a TDK úgy véli, hogy a por által okozott mikrobarázdáknak legalább annyira ellenáll majd az új terméke, mint a gyárban nyomott lemezek. Tehát akinek már van DVD írója, annak nincs más hátra, mint a DVD-R47HCN, DVD-R47HCNx5N, DVD-RW47HCN, DVD-RW47HCNx5N, DVD-R120HCN, DVD-R120HCx5N, DVD-RW120HCN és DVD-RW120HCx5N...

KÜLSŐ ÉS BELSŐ HANGKÁRTYÁK AZ M-AUDIÓTÓL

Az M-Audio két új hangkártyával lepte meg az átlag PC-s felhasználókat. A professzionális audiótermékekről híres cég, ismét kitett magáért, amit a külső USB felületű Sonica Theater 7.1 specifikációja is jól mutat. Ez lenne ugyanis az első külső 7.1 sorround hangzást támogató termék, ami DTS, Dolby Digital 5.1/EX (6.1) támogatással, 24 bit 96 kHz mintavételezéssel és felvétellel, valósidejű sztereó-surround konverzióval, szoftveres támogatású SRS CircleSoddound II technológiával, DirectSound3D, Sensuara A3D és EAX1/2 és Windows Media 9 támogatással is rendelkezik. A belső eszközök kedvelőinek a Revulution 7.1 ajánlható, mely kiváló 110 dB jel/zaj viszonnyal, hardveres SRS CircleSurround II támogatással és 24bit 192 kHz mintavételezéssel (24 bit, 96 kHz felvétel) tud többet, mint a külső Sonica Theater 7.1.

ASROCK ALAPLAP AZ ECS ÉS AZ MSI ELLEN

A minőségi alaplapjairól elhíresült ASUStek a november folyamán dobja piacra az olcsóbb piaci szegmensbe szánt ASRock márkanévre keresztelt alaplapjait. A viszonteladókhoz már megkezdték a kiszállítást, és az előzetes pozitív visszajelzések után az ASUStek már az első hónapban szeretne 200.000 ASRock alaplaptól megválni. Az Intel és az AMD vonalat is felölelő VIA, SiS chipre épülő ASRock mobók legnagyobb előnye a rendkívül alacsony ár, hisz a 60 dolláros kiskereskedelmi árnak köszönhetően alig drágább a tucat ECS (Elitegroup Computer Systems) termékeinél. Az új, alsókategóriás ASRock alaplapokkal nem csak a piaci részesedését szeretné növelni az ASUStek, de az új leányvállalatnak köszönhetően az ASUS alaplapokat sem kell majd nyomott áron kínálnia!

DVD-ÍRÓ ÚJDONSÁGOK

Piacra dobta első, hordozható külső DVD-íróját az Archos. A főleg külső eszközeiről (merevlemezek, MP3 lejátszók) híres cég kínálatában szereplő DEx DVD-RW2 akár DVD-RAM lemezek írására is hajlandó. Az USB 2.0 felületnek köszönhetően a DVD-R és DVD-RAM médiák égetése 2x, míg az újraírható DVD-RW korongok sütése 1x sebességgel történhet a DVD Forum által preferált formátumokkal kompatíbilis készülékkel. Aki viszont csupán egy drága CD írót keres, annak is jó vétel lehet a VideoWave Movie Creator és Easy CD Creator szoftverekkel csomagolt Archos DEx DVD-RW2, ugyanis a termék ára 459 eurós környékén mozog.

A Lite-On is erősít a DVD-írók piacán, hisz a következő év második negyedévében dobja majd piacra új termékeit, melyek szerencsére egyik formátum mellett sem kötelezték el magukat. A DVD-R/RW és DVD+R/RW formátumokat is támogató írók további előnye, hogy a konkurens termékeknél (NEC, Sony DRU500A és DRX500UL) jóval kedvezőbb áron lesznek kaphatóak. A várhatóan 4x írásra képes Lite-On készülékek így szemtelenül alacsony, 49e forint környéki áron landolhatnak majd a boltok polcain!

A Philips újabb terveket mutatott be, melyek segítségével a következő év első felében már megjelenhetnének az első 8x sebességre is képes DVD+R/RW meghajtók. A támogatott DVD+R/RW formátum elterjedésében nem csak a sebesség növekedése, de a gyártási költségek, és így a végfelhasználói árak mérséklődési is fontos tényező lehet. Amint látható, a Philips mellszélességgel kiáll a DVD+RW formátum mellett, amire vélhetőleg hamarosan válaszolnak majd a DVD-RW formátumot támogató gyártók is. (Tisztára mint az oviban...)

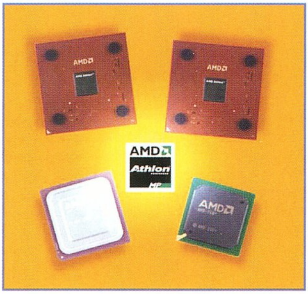
TFT JÁTÉKRA? - 17" HITACHI LCD

Az LCD monitorok legnagyobb hátránya, hogy mozgóképek bemutatására, és így masszív játékra viszonylagos lassúsága miatt nem ajánlott. A Hitachi America ezért egy olyan LCD kijelzőt alkotott, mely a konkurens termékeknél akár 2x jobb képfrissítéssel büszkélkedhet. Az maximális felbontásra képes LCD kontrasztaránya 400:1, míg a maximális fényerő 260 k/m2. A 17" képátmérőjű Hitachi CML174 igazi előnye a pixel kivilágosodási és elhalványulási idejében rejlik, mely jelen esetben 12 ms és 4ms! További adatok: 338x270 mm látható képméret, 0,264 mm pixelméret, 160 fokos vertikális és horizontális láthatósági szög, DVI-D és D-SUB bemenetek. A november elején piacra dobott Hitachi CML174 LCD monitor ára 699 dollár.

AMD - ÚJDONSÁGOK ÉS KÉSÉSEK

Az AMD szép csendben megkezdte a várva-várt 333 MHz-es FSB-t használó Athlon XP 2600+ processzorainak szállítását. Ahogy az lenni szokott, a japán boltokban már feltűntek az új változatok, melyek ára közel 80e forintba kerül. Hazánkban még jó darabig várni kell a 333 MHz-es rendszerbuszt használó változatokra, hisz a 0,13 mikronos processzorból jelenleg hiány van.

Ez talán nem is csoda, hisz az AMD háza táján sajnos nincs minden rendben. Ezt bizonyítja a nemrég napvilágot látott processzor-útiterv is. Ezek szerint a következő generációs Athlon XP processzorok ismét csúsznak, hisz csupán a következő év első negyedévében kerülnek a PC-gyártó partnerekhez, így piaci megjelenésük legjobb esetben is az első negyedév végén, második negyedév elején várható. Az eredetileg az idei év második felében megjelenő, 512 kbyte-os Barton magos Athlon XP is tovább csúszik, és a jelenlegi tervek szerint jövő év első negyedévéig kell rá várni.



Továbbá az AMD törölte tervei közül a ClawHammer MP chipet, így az egy- és kétprocesszoros szerverekbe és munkaállomásokba a Barton magos Athlon MP, valamint az Opteron processzorok kerülhetnek majd. A 0,09 mikronos gyártási technológia bevezetése is késik, ami így csupán 2004-ben, a mobil ClawHammer megjelenésével egyidejűleg várható. Néhány új nevet is felvillantott az AMD: Az Opteron, ClawHammer és mobil ClawHammer chipeket Athens, San Diego és Odessa kódnéven tűntette fel tervei között.

Egyetlen jó hír számunkra, hogy a 2,2 GHz-es Intel Pentium 4 Celeron processzorok megjelenésének köszönhetően várhatóan az Athlon XP 2200+ változatoknál kisebb processzorok ára is mérséklődik, hozzávetőlegesen 10-12%-os mértékben. Később az 1700+ jelzésű modellig visszamenőleg minden Athlon XP megkapja majd a 130 nm-es Thoroughbred magot is.

MOBIL HÍREK

Érdekes hírre bukkantunk a közelmúltban a Nokia háza táján: a Nokia a Nintendo babérjaira tör! Ugyanis a cég néhány új terméket jelentett be a közelmúltban, amelyek között egy játékkonzolként (!) is funkcionáló mobiltelefonra bukkanhatunk.

NOKIA N-GAGE

Az előzetes hírek szerint a játékkonzol az „N-Gage" (szabadfordításban: leköt, lefoglal, de van támad jelentése is) nevet kapta a keresztvíz alatt, és úgy nagyjából GameBoy jellegűnek kell elképzelnünk, de természetesen telefonként is funkcionál majd.

nem kevés hírt fogunk hallani arról, hogy kivel kötött szoftverfejlesztési megállapodást a Nokia. Az első fecske nem más, mint a konzolos berkekben méltán nagyhírű Sega, akivel már tető alá is hoztak egy ilyen irányú megállapodást.

A készülék a Nokia 60-as sorozatának alapjaira fog építkezni, és természetesen Symbian operációs rendszert használ majd. Maguk a játékok szintén a GameBoy-hoz hasonlóan külön memóriakártyán kerülnek majd forgalomba.

A kezdeményezés mögött a Nokia azon mély meggyőződése áll, hogy a mobilpiacon a következő nagy ugrást a játékok teremthetik meg, és ebből a tortából szeretnének minél nagyobb szeletet kihasítani maguknak. A jövő februárjának magasságában megjelenő készülék a japán Nintendo Gameboy Advance-ének direkt konkurenciája lehet, amiből körülbelül 12 milliót terveznek eladni az idén világszerte. Ezen szám ellenére a Nokia-nál úgy gondolják, hogy a piac rendkívül kiaknázatlan, és a kezdeményezésük sikerre van ítélve.

Ami nagy előrelépés lehet a GameBoy-hoz képest, az a beépített Bluetooth, ami ugye előrevetíti nagy hálózatos meccsek képét, de állítólag lehetőség lesz a többjátékos üzemmódra magán a GSM hálózaton keresztül is! Ha ezt a játékok megfelelő módon ki tudják aknázni, akkor tényleg igazuk van abban a fejlesztőknek, hogy olyan élményt tudnak nyújtani a felhasználóknak, amire eleddig még nem volt példa.

De az új készülék sikerében persze nem elhanyagolható súlya lesz annak is, hogy mennyire sikerül megfelelő szintű játékprogramokkal ellátni a platformot, így a következő hónapokban valószínűleg

A hír egyébként egészen meglepte az elemzőket, ők ugyanis egészen más irányból várták a Nintendo egyeduralmának megtörését. Ugyanis már keringtek kósza hírek a Sony, a Microsoft és egyéb cégek belépésről a mobil játékkonzolok piacára, de senki nem számított arra, hogy egy mobiltelefon-gyártó, mint a Nokia, tenné meg az első lépést.
A készülék tudásával és megjelenésének időpontjával már nagyjából tisztában vagyunk, de arra még nagyon kíváncsi lennék, hogy mibe fog kerülni maga a készülék, és mennyit kérnek majd el az egyes játékokért. Ezeket az információkat azonban egyelőre még sűrű homály fedi.

A többi új készülékről, amit az N-Gage-dzsel egy időben jelentettek be, a túloldalon olvashattok (már ha a tördelő is úgy akarja). Még egy érdekes üzleti hír a Nokia háza tájáról: a néhány számmal ezelőtt bemutatott 7650-es készülékük, mely az első beépített kamerával szerelt mobiltelefonjuk volt, olyan ütemben fogy, hogy alig bírják gyártani. A cikk írásának időpontjáig több mint egy millió darabot szállítottak ki a viszonteladóknak, de az év végéig nagyjából 3 milliós eladással számolnak.
Így talán nem is tűnik olyan vérmesnek az a remény, hogy a harmadik negyedév végén regisztrált 35,9%-os világszintű részesedésüket az év végére 40%-osra tornásszák fel.

A NAGY TESTVÉR FIGYEL TÉGED - MOBILHÁLÓZATON

Angol tudósok olyan technikát fejlesztettek ki, amelynek segítségével bárki, bármikor, szinte bárhol megfigyelhető. A szinte csak azért került a mondatba, mert az egyetlen feltétel, hogy az adott helyszínen legyen térerő, ami ugye a fejlettebb világban már nem túl nehezen teljesíthető követelmény. A mobiltornyok által kibocsátott sugárzás és a visszaverődő hullámok segítségével, mintegy radarként használva a mobilsugárzást, ugyanis egy képernyőn megjeleníthető vizuális kép alkotható. Ne keverjük össze: nem a mobiltelefon helyét mérik be, hanem az adott helyszínen lévő mozgó tárgyak alakját tudják leképezni (a mozdulatlan tárgyak képét a rendszer képes kiszűrni). A működtetéséhez pedig csak egy laptop méretű készüléket kell csatlakoztatni a megfelelő adótornyokhoz.

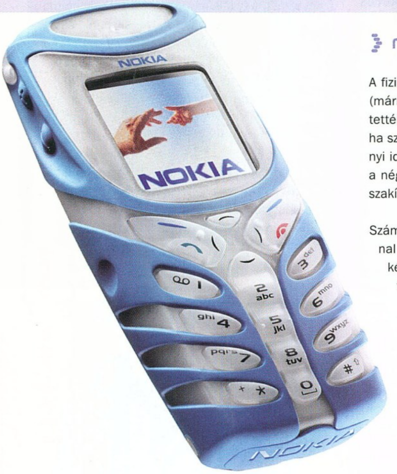
A lélegzetállító technológiára persze azonnal lecsaptak az arra megfelelő szervek, például a kutatást bőszen támogatja a brit kormány is. Néhány éven belül tényleg itt lehet 1984...

Megmondom őszintén, amikor elkezdtem az alább található készülékek anyagait böngészni, őszinte kíváncsiság töltött el, hogy mit tudnak még a nagy készülékgyártók kitalálni és belezsúfolni abba a tízegynéhány centis dobozkába, amit néha a fülünkhöz szorítunk. Nem kellett csalatkoznom: beépített zseblámpától kezdve, erősítős hangfalszettig lesz itt minden. Csak győzzük kivárni (aztán persze pedig megfizetni)...

NOKIA 2100

Kezdjük talán a legegyszerűbbel, aminek, mint a számozás is mutatja, nem a vastagpénztárcájú technokrata-őrültek rétege a célpiaca. Mind a dizájn, mind a masina tudása mutatja, hogy a cél egy olyan belépőszintű készülék előállítása volt, ami mindent tud, amit egy egyszerű mobilfelhasználó a telefonjától elvár (pl. lehessen rajta telefonálni), de annál egy grammal sem többet. Ezt mutatja az is, hogy a bemutatóban a legtöbb helyet a stopper és a naponta ismétlődő ébresztési funkció kapta, persze nem elfelejtkezve a hátlapon található fényképtartóról és az SMS-elosztási listákról, aminek segítségével egy SMS-t több embernek küldhetünk el egyetlen mozdulattal. A most bejelentett készülékek között ez az egyetlen, amelynek nem színes a kijelzője, de ha az ár megfelelő, akkor sok embernek elnyerheti majd tetszését, mert a minőségre valószínűleg nem lesz panasz.

Ezzel a készülékkel a Nokia vélhetően a legolcsóbb készülékek piacán akarja képviseltetni magát, ahol még az eddigi 3-as sorozata is túl nagy tudású és így drága volt.



NOKIA 5100

A fizikai munkások és kirándulók újabb mindent kibíró telefonja. A fél készülék rugalmas gumiból készült (mármint kívülről), még a billentyűk is, maga a mobil pedig ütés-, por- és cseppálló. Ebbe a telefonba tették a feljebb említett beépített zseblámpát, ami különösen jól jön, ha eltévednénk az erdőben, vagy ha szöget kell keresnünk a pincében, és éppen áramszünet van. Arról sajnos nem szól a fáma, hogy mennyi ideig bírja az akkumulátor a lámpát meghajtani, de azért néhány órát biztosan. Érdekesség lehet még a négyirányú kurzor, de én egy kicsit félek attól, hogy a két oldalnyíl egy gombon van a felvevő és megszakító gombokkal, ami némi komplikációt okozhat, ha beszélgetés közben kell telefonszámot keresnünk.

Számos egyéb apróság is megkönnyíti az életünket, mint például a beépített kalóriaszámláló, ami azonnal jelez, ha túl sokat fogytunk volna, és gyorsan fel kell töltenünk magunkat energiával – de meg ne kérdezzétek, hogyan működik. Aztán találunk még belső hangszórót is, aminek segítségével kéz nélkül telefonálhatunk, sztereó FM rádiót, hőmérőt és automatikus hangerőszabályzást, ami figyeli a külső zajokat, és ahhoz próbálja igazítani a hangszóró hangerejét.

Ez a telefon már nagyfelbontású, 128x128 pixeles, 4096 színű kijelzőt kapott, aminek még a fényereje is állítható. A csipogó helyett beépített hangszóró mellé persze már dukálnak a többszólamú csengőhangok, természetesen van benne WAP, GPRS és MMS-támogatás, és tölthetünk le Java kisalkalmazásokat is.

NOKIA 6100

Egy újabb nem agyondizájnolt, de pofás készülék, ami kicsi méretével, különösen 13 mm-es vastagságával (inkább vékonyságával) tűnik ki a többi mobil közül. Sok egyébbel nem is, mert nagyjából ugyanazok a tulajdonságai, mint az előbbi telefonnak: 128x128-as, 4096 színű kijelző, kihangosító, többszólamú csengőhangok, az MMS és a Java programok letöltésének támogatása. Viszont hangokat csak fogadni tudunk vele, küldeni nem, és a rádiót sem találjuk. Még egy említésre méltó ötletet fedeztem fel: az úgynevezett mobil levéltárcát (Mobile Wallet), aminek segítségével virtuális módon eltárolhatjuk bank- és egyéb hűségkártyáink adatait, és elvileg még fizethetünk is velük. Az egész egy jelszóval védett fájlban kerül eltárolásra, így elvileg az illetéktelenül eltulajdonított telefonokban is biztonságban vannak (gondolom, a feltörés ellen is kitaláltak valamit). Még nem tudom, hogyan működik a fizetés a virtuális bankkártyával, de kíváncsivá tettek, úgyhogy biztos ki fogom próbálni (hátha nem vonják le az egyenlegemről).

NOKIA 6800

Mai bemutatónk legextravagánsabb darabja: elég egy pillantást vetnetek a képekre, és máris tudjátok, mire gondolok. Az 5510-esnél már megismerhettük a sokbillentyűs SMS írogatás örömeit, de – valljuk be őszintén – a féltégla dizájn sokakat elriasztott tőle. Ez most megoldódni látszik a 6800-as közeljövőbeli megjelenésével: első ránézésre teljesen egyszerű, egész pofás kinézetű telefonnak néz ki, de fedelét fölhajtva már egy teljes billentyűzeten gépelhetünk. Akár azt is megtehetjük, hogy a normál számbillentyűk segítségével elkezdünk írni egy üzenetet, majd a szöszölést megunva, áttérünk a teljes billentyűzetre. A mazochisták meg utána vissza, és így tovább...

A mobil közepén a 7650-eshez hasonló joysticket találunk, aminek segítségével 4 irányban scrollozhatunk. Ugyanúgy beleépítették a kihangosítót, a többszólamú csengőhangokat, van benne MMS és Java támogatás, visszatért a sztereó FM rádió, feltölthetjük virtuális levéltárcánkat, használhatunk elosztási listákat, és persze mindezt állítható fényerejű színes kijelzőn. A menüben akár nyolc beépített színséma közül is választhatunk. Beépített kamera nincs a fedélzeten, de egy külön megvásárolható kiegészítő segítségével ezt is lehet orvosolni.

A SyncML technológia segítségével a hálózat segítségével egyeztethetjük személyes adatainkat, mint például a naptár és a telefonkönyv.

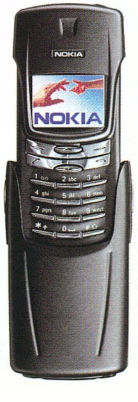
NOKIA 7250

Elérkeztünk a felsőkategóriás darabokhoz, amelyek – persze szerintem – egyben mai bemutatónk dizájngyőztes darabjai is. A 7-es sorozatot a 7250-es képviseli, amin semmi csiki-csuki nincs, viszont a kinézete anélkül is elég magával ragadó. Emellett a felszereltségére sem lehet panaszunk, mert majd' mindent belezsúfoltak, amit egy mobilba bele lehet (a zseblámpa és a kalóriaszámláló kivételével). A hangrendszerbe többszólamú MIDI csengőhangokat tölthetünk, a sztereó FM rádiónkhoz pedig erősítővel ellátott kiegészítőt vásárolhatunk. Persze használhatjuk a beépített hangszórót is, de az a vájtfülűeknek úgysem lesz elég (bár tartok tőle, hogy nekik a kiegészítő sem). Megtaláljuk a nyolc színsémát, a SyncML szinkronizációs technológiát, MMS, WAP, GPRS, stb.-stb...

Ja, és ne feledkezzünk meg a beépített kameráról sem, aminek lehetőségeiről a régebbi újságokban már beszéltünk eleget.

NOKIA 8910I

A másik telefon, amelyik nekem a legjobban elnyerte a tetszésemet, eséllyel pályázhatna a Legelegánsabb Mobil díjára. A készülék tokja eredeti titániumból készült, így az ütésállóságával nem lesz probléma. Érdekes módon a dizájnon és a felhasznált alapanyagokon kívül a telefon nem tud többet, mint a fentebb bemutatott 7250-es, sőt... Például szó sincs benne a SyncML-ről, sem a mobil levéltárcáról, színsémákról, és a rádió megint repült (ez lett a kedvenc vesszőparipám mára – persze a kalóriaszámláló mellett, mert persze az sincs). Igaz, ez utóbbi nem is feltétlenül szükséges az eleganciát kedvelő célcsoportnak, de az első kettő azért elfért volna benne. Viszont van cserébe Bluetooth, ami azért sok mindenért kárpótolja azt, aki ki tudja használni.



MOBIL KÉZIGRÁNÁT

Ki gondolta volna, mi mindenre használható egy mobiltelefon! Norvégiában, egy iskolában, az egyik 15 éves diák mobiltelefonja egyszer csak füstölni kezdett, majd miután ijedtében elejtette a készüléket, az ütődéstől egyszerűen felrobbant.

Hasonló esetről egyelőre még senki sem hallott, de az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a fiatalember nemrégiben vett egy új akkumulátort, azonban nem eredeti alkatrészt, hanem egy csomagküldő szolgálatnál rendelte azt meg, az eredeti árának alig feléért.

Szerencsére senkinek nem esett baja sem a robbanástól, sem az utána a termet elárasztó füsttől, minek hatására mindenki pánikszerűen rohant kifelé. De azért a készüléket, mármint ami megmaradt belőle, a norvég rendőrség begyűjtötte vizsgálat céljára.

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2 TESZT

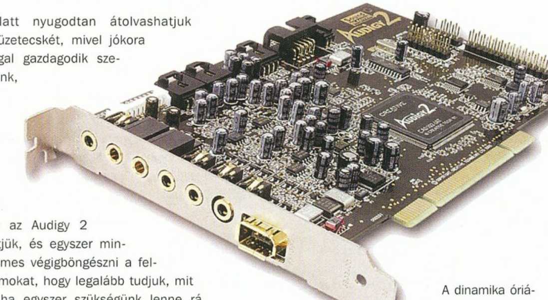
Az október-novemberi számban már olvashattatok az Audigy 2 által kínált hasznos újításokról, de azóta sikerült élőben is kipróbálni a kártyát (más kérdés, hogy lapzárta előtt 3 nappal kaptunk belőle egyet, így igencsak szorított az idő), és úgy gondoltuk, a technikai jellegű bemutatón túl egy személyes tapasztalatokon nyugvó tesztet is olvashattok róla ebben a hónapban.

A DOBOZ ÉS TARTALMA

A doboz már első ránézésre is „erőt" sugall, hiszen a 24-bit/192 kHz DVD-Audio, a 106dB jel/zaj viszony, a 6.1 csatorna kezelése (Dolby Digital EX) és az erős szoftverkörítés tiszteletet parancsoló paraméterek. A csomagolás kibontása után végképp megnyugodhattunk, ugyanis a kártya mellett jó néhány CD is lapul egy nagy fehér borítékban (ilyet minden nap hozhatna a postás), ezek a következők: Installation and Applications CD, Feature Showcase Demonstration CD, Creative DVD-Audio Sampler Disc, Hitman 2: Silent Assassin, Soldier of Fortune II: Double Helix. Ezeken kívül kapunk még egy kábelt, amivel a CD/DVD olvasó digitális hangkimenetéből vihetjük át a hangot a hangkártyába. Valamint – csakúgy, mint az Audigy 1 esetében – egy külön game/midiportot. A kártya ki- és bemenetei aranyozottak (az audiofile-ok nagy örömére), ám ez csak a dobozos verziók esetében igaz, az OEM kivitelnél a Creative maradt a hagyományos csatlakozóknál.

A telepítés zökkenőmentesen zajlott, ami nagyon üdítőleg hatott a sok probléma után, melyekkel az első Audigy megjelenése után szembesültünk.

A telepítés alatt nyugodtan átolvashatjuk a Quick Start füzetecskét, mivel jókora programcsomaggal gazdagodik szeretett Windowsunk, ha a teljes telepítést választjuk (a telepítő szerint kb. 350 mega kerül a merevlemezre). Újraindítás után már az Audigy 2 hangját élvezhetjük, és egyszer mindenképpen érdemes végigböngészni a feltelepített programokat, hogy legalább tudjuk, mit hol keressünk, ha egyszer szükségünk lenne rá. Igény szerint a Showcase CD tartalmát is telepíthetjük, mely egy kis ízelítőt ad a kártya extráiból (DVD-Audio, EAX Advanced HD és Dolby Digital EX).



DVD-AUDIO, AVAGY A MINŐSÉG DIADALA

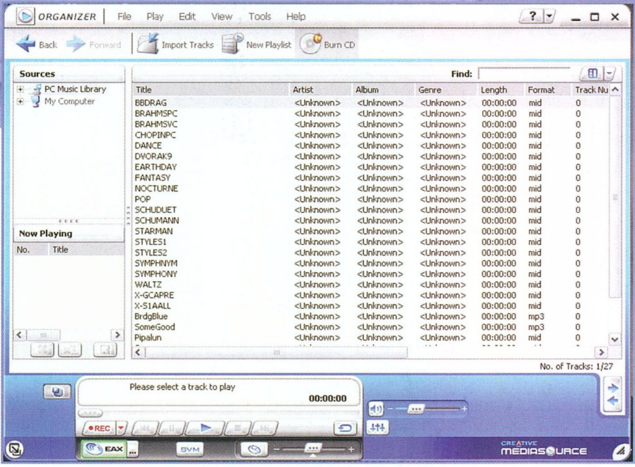
Mivel még sosem hallottam DVD-Audio lemezről szóló zenét, nagy várakozásokkal ültem le a gép elé, hogy végre személyesen is megtapasztalhassam az új szabvány hangzásbeli előnyeit. Őszintén szólva zenehallgatásnál én nem vagyok híve az 5.1/6.1 rendszereknek, ezért nem is ilyeneken, hanem egy professzionális Grundig Aktiv-Box 20 hangfalpáron próbáltam ki – aki már hallott high-end aktív hangfalakat (merthogy nem csak a PC-s aktív boxok léteznek ám), az tudja, itt mennyire kijönnek az esetleges minőségbeli különbségek. Nos, már az első pár ütem után megállapítottam, hogy a DVD-Audiónak bizony van létjogosultsága. A dinamika óriási (ebben nagy szerepe van annak, hogy a dinamikatartomány itt nincs 96dB-re limitálva, hanem 144dB), a hangok kristálytisztán szólalnak meg, és az egész hangkép valahogy teltebbnek hat, mint a hagyományos CD-Audio esetében azt már megszokhattuk. A Creative által adott DVD-Audio lemez zeneanyaga igényes válogatás, és több stílus is megtalálható rajta (pop, klasszikus, instrumentális, jazz), így lehetőségünk van arra, hogy többfajta zenével is meghallgathassuk a DVD-Audio előnyeit. Tény azonban, hogy a kártya ezen tulajdonságát egyelőre nem fogja rendszeresen kihasználni a felhasználók többsége, egyrészt a DVD-Audio lemezek, másrészt pedig az ehhez dukáló hangrendszer ára miatt.

DOLBY DIGITAL EX ÉLESBEN

Mint azt az előző számunkban is említettük, talán ez az egyik legfontosabb és „legjövőbiztosabb" újítás. A kártya képes lényegében bármilyen hangforrásból 6.1 csatornás hangot lekeverni, azonban ezt nem érdemes kihasználni, lévén kétcsatornás hangból soha nem lesz rendes 6.1, akármit is mondanak a Creative PR-osai. Olyan DVD filmek esetében azonban, melyeken a hagyományos DD 5.1 hangsáv mellett a Dolby Digital EX sáv is megtalálható, hallható javulást tapasztalhatunk a hátsó hangképet illetően, hiszen a hangmérnökök pontosabban pozícionálhatják az effekteket, és finomabb átmeneteket hozhatnak létre. A Star Wars: Episode 1 és a Gyűrűk Ura ilyen rendszeren való megnézése ill. meghallgatása után elmondhatjuk, hogy a Dolby Digital EX tényleg jó hatással van a hangképre, egyetlen negatívumként itt is a viszonylag magas árat említenénk meg (bár a kártya elterjedése után egyre több gyártó fog kihozni 6.1-es rendszereket, így az árak minden bizonnyal lejjebb fognak szorulni).

MIKROFONPRÓBA! 1... 2... 3...

A 24-bit/96 kHz-es felvétel végre kompromisszummentes környezetet biztosít pl. régi bakelitlemezeink CD-re történő archiválására. Közismert, hogy a bakelitlemezek dinamikatartománya szélesebb,



mint a CD-Audióé, ezért tűnik sokszor ugyanaz a zene bakeliten sokkal teltebbnek, mint a CD lemezen található verzió. A próbafelvételek során az Audigy 2 kiválóan teljesített, a Sound Forge 5.0-ával párosítva nagyon jó eredményeket sikerült elérni az összes rendelkezésre álló zeneforrás esetében (bakelit, rádió, kazetta, digitális műholdvevő). Hallható minőségbeli változást nem tapasztaltunk egy esetben sem, a felvétel mondhatni tökéletesen egyezett a forrással (már amenynyire ezt füllel meg tudtuk állapítani).

JÁTÉKOK EAX ADVANCED HD TÁMOGATÁSSAL

Itt igazából nem számolhatunk be jelentős újításokról, a támogatott effektek listája nem változott, mindössze annyi a változás, hogy az Audigy 2 már 64 3D-s hangot is képes egyszerre megszólaltatni, ezzel biztosítva a finomabb átmeneteket és a részletgazdagabb hangzást. A teszt során a kártyához csomagolt Hitman 2-t és Soldier of Fortune 2-t, továbbá a Jedi Outcastot, a GTA III-at és a Neverwinter Nights-ot használtuk. A kártya természetesen minden fennakadás nélkül vette az akadályokat, a driverek kiforrottnak és stabilnak bizonyultak, a fentebb említett programok hangja pedig nagyon jól asszisztált a játékmenethez – a pozícionálás nagyon jó, és az új effektek is sokat dobnak a hangképen.

A SZOFTVERKÖRÍTÉS

Mint már említettem, a telepítés után a Creative menüpont alatt rengeteg alkalmazást találunk, melyek között elég sok ismerős lehet az Audigy 1 felhasználóinak (ezek persze tovább lettek fejlesztve), de vannak újdonságok is. Ilyen például a Creative MediaSource, melynek segítségével katalogizálhatjuk zenei anyagainkat mindenféle szempont szerint, sőt, igény szerint akár egyből ki is írhatjuk őket CD-re. A lejátszója rengeteg formátumot támogat, és ezzel játszhatjuk le a DVD-Audio lemezeket is. A Speaker Calibratorral minden részletre kiterjedően hozzáállíthatjuk meglévő hangrendszerünket a kártyához, ezzel a maximumot kihozva belőle. Az AudioStream Recorderrel az Interneten található streaming audio formátumú zenéket rögzíthetjük a merevlemezünkre, ehhez először be kell állítanunk a kapcsolatunk típusát, aztán csak elegendő bedobni a megfelelő URL-t a programba, és máris vehetjük fel a jobbnál jobb zenéket.

A két teljes játékról már szóltam, bevallom, számomra nagy pozitívumot jelentett a Hitman 2 teljes verziójának melléklése, hiszen a program még csak most jelent meg, és nem is holmi budget kategóriájú játék, hanem kőkemény A-kategóriás versenyző.

VEGYÜK, VAGY NE VEGYÜK?

Ilyenkor mindig felmerül a kérdés, hogy érdemes-e beruházni az új csodára, ha már rendelkezünk pl. egy Audigy 1-gyel. A válasz erősen felhasználófüggő, hiszen a játékosok számára fontos képességek, mint az EAX Advanced HD és a Dolby Digital 5.1 támogatás már az Audigy 1-ben is megtalálhatóak, így aki nem használja ki a 24-bit/96 kHz-es felvételi lehetőséget, a DVD-Audio lejátszást és a DD-EX 6.1-et, annak nem érdemes váltania. Az árát tekintve a dobozos Audigy 2 kb. a duplájába kerül az Audigy 1-nek, ami nem is olyan vészes a kártya képességeit tekintve. A full-extrás Platinum változat már olyan 40 ezer forint körül kelleti magát, amit szintén nem tartok soknak, főleg abból a szempontból, hogy ezt már amatőr és félprofi zenészek is nyugodt szívvel használhatják (végre van ASIO támogatás is). Summa summarum, a Creative ismét egy nagyon jó termékkel rukkolt elő, és továbbra is tartja jól megérdemelt vezető helyét a PC-s, nem professzionális hangkártyák piacán.

DEMO Studio Bt.

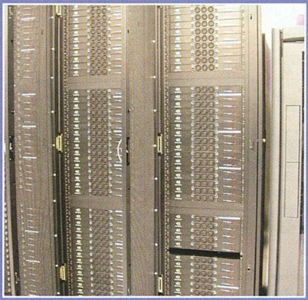
Papabear

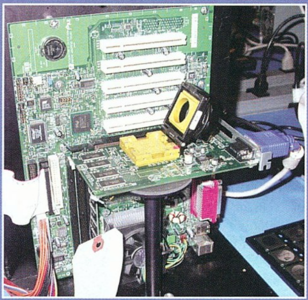
WWW.DEMOSTUDIO.HU

HOMOK A GÉPEZETBEN

POWERED BY ATi GRAPHICS

Technológia, szupergépek, Internet – amiről a világ beszél. Aki figyelemmel kíséri a hardvervilág híreit, mostanság lépten-nyomon azt olvashatja, hogy a kanadai ATi az új 9700-es Radeonnal alaposan beelőzött az eddig a piacon egyeduralkodónak számító, mostanság az alaplapi chipkészletekbe bonyolódott nVidia-nak. Ezt már a nagynevű gyártó sem hagyhatta szó nélkül, és alapos PR-tevékenységbe kezdett. Ennek egyik első gyermeke egy elég brutális kis videó. Ezt megtekintve mi sem mehettünk el mellette szó nélkül...





De hogy ne fulladjunk unalmas számadatokba, a filmben elhangzottakkal kapcsolatban támadt pár gondolatunk, melyhez a neten találtunk pár friss, színes hírt, így – kissé talán az eddigiektől eltérően – ezúttal amolyan mozaikot nyújtunk át nektek „a technika és a tudomány világából".

A boszorkánykonyha. A bevezetőben említett filmben Joe Sura főmérnök kalauzolásában az nVidia adatközpontját ismerhetjük meg Santa Clarában. Az egyszeri játékos azt gondolja, hogy ügyes mérnökök számítógépes tervezőprogramok segítségével megalkotják a magot, ráépítik a szükséges körítést, legyártják, és hátradőlve számolják a lét. Nos, majdnem így van... Minden egyes lépést lemodelleznek, és virtuálisan, hatalmas teljesítményű gépek memóriájában lefuttatják az egészet, hogy lássák, hogyan viselkedik ez a gyakorlatban, majd kezdik elölről. Ezekre Sun SunFire 6800-as szervereket használnak – 19 db van belőle (és pár régi 5600-os), mindegyikben 196 GB memóriával. Egy-egy feladat napokig, hetekig fut (van, amelyik hat hétig is).

A másik nagy feladat az úgynevezett cella-szimuláció. Erre a feladatra egy Linuxos géppark áll a kutatók rendelkezésére: összesen 2000 db P4-es, 2 GHz-es proci teljesítménye adódik össze egyetlen feladat elvégzésére. Csak érdekességképpen: 10 db ilyen processzor ereje alig pár éve még egy Clay szuperkomputer mélyén dohogott, azaz itt kb. 260 Clay nagyságrendű masina figyel és dolgozik, ami elég elképesztő...

De az igazi meglepetés pár méterrel odébb található, egy újabb Linuxos farm, 800 db rackelhető (pizzásdoboz formájú, egymásra építhető) célszerverrel – mindegyik masinában 4 db P4-es, 2.4 GHz-es procival és fejenként 4 GB RAM-mal. Ezt a brutális erőt szimulációkban, a termékek tesztelésében, a következő generációs termékek ellátásához használják – egy nap alatt 80 ezer feladat fut le a gépeken, de a parkot jelenleg bővítik, mert az egyre nagyobb teljesítményhez napi 200 ezer feladat elvégzésére van szükség.

Természetesen félelmetes nagyságú adat keletkezik a számítások során, melyet adattároló falak mélyén raktároznak – egyetlen ilyen rendszer 19 terrabájt adatot spájzol, és ezekhez más központokban elhelyezett további egységek kapcsolódnak.

Az új generációs chip előállítása, mint fent írtam, egyre nagyobb számítási igényt jelent. Ezért jelenleg zajlik a bővítés, mely újabb nagy kapacitású Hitachi tárolási alrendszert, jó pár új, 200 GB RAM-mal szerelt Sun szervert és temérdek új Linuxos gépet jelent – jelenleg utóbbiakból 12 ezer már üzemel, de folyamatosan érkezik az utánpótlás.

A film zárszavából egyetlen idézet, minden kommentár nélkül:
„Fejlesztőink sosem elégedettek azzal, amit elértek. Akármekkora is itt a rendelkezésre álló erőforrás mennyisége, mindig előállnak újabb és újabb ötletekkel, amelyek miatt fokozni szükséges a számítási kapacitást. A mi dolgunk, hogy egy lépéssel előrébb járjunk, és biztosak lehessünk, hogy mindig rendelkezésükre áll a megfelelő kapacitás, végtelen lehetőségek és az erőforrás, ami a folyamatos munkához, az új termékek előállításához szükségeltetik."

Mindehhez még egyetlen adat: ezzel a gépparkkal egyetlen grafikus chip előállítása kb. 100 millió dollárba kerül – ne csodálkozzatok hát, hogy megjelenésükkor ezek a kártyák olyan észvesztően drágák...

Szupergép a nagyszobában. Ha már a számítási teljesítményeknél tartunk, találtunk egy idevágó érdekes hírt is, amelyen szintén érdemes elgondolkodni, és utána talán más szemmel nézel az asztalodon (mellett, alatt) árválkodó PC-dre.

Biztosan ismeritek a SETI projectet, mely a földön kívüliek keresését célozza meg, és amelynek nyomán jó pár ilyen akció indult – az otthoni gépre letöltünk egy programot, majd kis csomagokat, melyeket lefuttatunk, és visszaküldjük a kutatóknak. Nos, kanadai tudósok ezen elindulva egy nagyszabású akcióba kezdtek – egyetlen napra

összekapcsolni sok-sok gépet, hogy kiszámítsanak egy olyan feladatot, mely különben évekig tartana.

November 4-én hajnalban indult a Ciss (Canadian Internetworked Scientific Supercomputer) projekt, melyben az ország 21 különböző területén lévő 1360 processzort kapcsoltak össze az Internet segítségével egyetlen virtuális szupergéppé egy napra. A gép két molekula 20 ezer különböző kapcsolódási lehetőségét modellezte le, és mérte a kötésekhez szükséges energiákat. Ez a feladat egy asztali PC-n 6 évig futott volna, az összekapcsolt rendszernek bőven elég volt a 24 óra. A siker kapcsán a tudósok jelezték, később is igénybe fogják venni ezt a lehetőséget, havonta három napra, például időjárás-előrejelzésre, gén- és nanotechnológiai kutatásokra.

Fentiek jól jelzik az Internetben lévő lehetőségeket, és akár félelmetes távlatokat is jelenthetnek – példának álljon itt egy pár nappal korábban datálódott érdekes hír.

Kézfogás az Interneten. Október 31-én egy brit és egy amerikai tudós kezet rázott egymással. Ebben még nem lenne semmi szenzáció, ám a két úr 5000 km távolságra ült egymástól... Létrehoztak egy, leginkább közönséges golyóstollra hasonlító eszközt, melyet fantomnak neveztek el. A szerkezetet megnyomva az nagyon magas (1000 Hz) frekvenciájú impulzust küld az újonnan kifejlesztett, és az Atlanti-óceán mélyén lefektetett szuperminőségű optikai kábelen, extrém sávszélességen. A túloldalon egy másik fantom veszi a jelet – az ezt fogó ember pontosan érzékeli nemcsak a szorítás erejét, de még a megérintett tárgy – például egy rücskös felület – érzetét is.

Engedjétek meg, hogy a komoly hírt egy meglehetősen profán fordulattal kommentáljam: a kísérlet új távlatokat nyithat a FUFME projectben is. A rövidítést nem bonthatom ki, mivel nem tűri a nyomdafestéket – lényege, hogy egy szerelmespár az Internet segítségével szeretkezhet egymással, bármilyen távolságra is legyenek. A titok nyitja két, megfelelő, tudományos alapossággal elkészített mű nemi szerv (jó pénzért a sajátunké, illetve kedvesünké, formába öntve) – amint a fiú elhelyezi becses részét a szerkentyűben, és megkezdi a ritmikus csípőmozgást, az impulzusok a neten átrohanva materializálódnak a műbránerban, és a hölgy úgy érzi, mintha igazi lenne a dolog. Mindemellé persze képi- és hanginformáció is csatlakozik (persze ki tudja biztosan, hogy kedvesünk a webkamera által átlőtt izzadó arcunkat bámulja, vagy Tom Cruise-t nézi a Tágra zárt szemekben – főleg ha mi meg Nicole Kidmant gusztáljuk... :) A dolog hátulütője eddig a szűk sávszélesség és a meglehetősen gyerekcipőben járó technológia volt, de mondom, az október végi kézrázást követően már semmi akadálya nem lehet virtuális együttlétünknek. („Üdvözöllek a valóság sivatagában...")

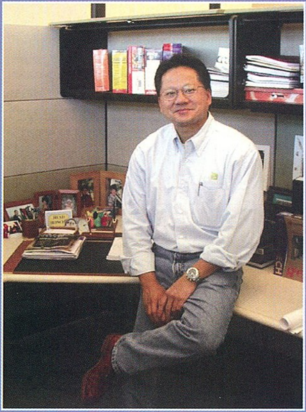
Levél a szomszédba. Ha már sikerült elviccelnem egy komoly hírt, zárjuk e heti körképünket egy olyan beszámolóval, amelyet szintén fel lehet fogni humorosan is – de aggódó ráncokat is varázsolhat homlokunkra.

Egy norvég újságíró épp a tévét bámulta este tíz óra magasságában, amikor – á la Mátrix – számítógépe életre kelt. A rádiós billentyűzet vevője élénken pislákolt, és a képernyőn elindult egy régen feltelepített játék, majd a „Valóban törli ezt a fájlt?" üzenet. Ráklikkelt a „Nem" gombra, ám újabb megjelenő és eltűnő üzenetek határozottan azt az érzést keltették benne, mint mikor valaki gépel. Elindította a szövegszerkesztőt, melyen egy levél materializálódott, melyet a tőle 150 méterre élő kollégája írt éppen főnöküknek. Egy hívás a szomszédba meggyőzte őt arról, hogy tévedés kizárva – pár perc múlva a két újságíró közösen bámulta hitetlenkedve a képernyőt...

Az újság pár nappal azelőtt vásárolt ugyanazon cégtől egyforma HP gépeket munkatársainak, melyhez rádiós billentyűzet és egér tartozott. A Hewlett-Packard szakemberei értetlenül álltak a jelenség előtt – nyilatkozatuk szerint a klaviatúrákban lévő rádióadó elméleti hatótávolsága maximum 20 méter, és sem technikai, sem logikai magyarázat nincs rá, hogy hatolt át 150 méteren, egy fa- és egy betonfalon az információ...

Ez a hír azért arra figyelmeztet, nem árt, ha megvárjuk, amíg egy technológia kiforrja magát – ez az, amit talán még az első hírünkben bemutatott szupergépek sem tudnak lemodellezni, 100 millió dollár ide vagy oda...

]{redenc



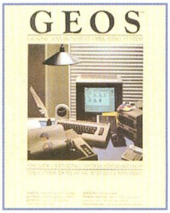
A HOBBIGÉPEK ARANYKORA II.
NAGYON ALTERNATÍV OPRENDSZEREK

Legutóbb azzal fejeztem be a retrogépek felspécizéséről szóló cikkem, hogy a számos hardverbővítés felsorolása után még mindig hiányzik a legfontosabb elem, amiért maga a számítógép fizikailag létezik – maguk a szoftverek, amit futtatni lehet rajta!

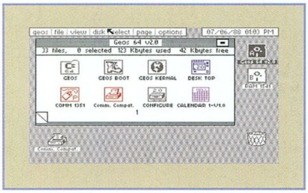
Nem kispályás dolgokról fogok írni. Ezekre a kis plasztik izékre, melyek alig nagyobbak egy pécé billentyűzeténél, bizony írtak és még írnak is olyan alkalmazásokat és oprendszereket(!), melyek némi fogcsikorgatással a mai hardveren meglévő szolgáltatásokat is elérhetővé teszik a lelkes hobbisták és retro-rajongók számára.

Az operációs rendszerek terén az első nagy áttörést a UNIX jelentette(1970), a másodikat pedig a grafikus kezelői felületek, a GUI-k elterjedése (1984-1986). Mindkettő a mai napig is meghatározza az informatika fejlődését. A 8 bites Home Computerek kapcsán a GUI-ról írnék most pár érdekes dolgot, de a Unix és az ahhoz hasonló oprendszerek is szóba kerülnek.

Tehát 1984 volt az az év, amikor az otthoni felhasználók először juthattak (akkoriban) hatékony hardver és grafikus oprendszer ötvözetéhez az Apple cég Macintosh gépe, és az azon futó Mac OS által. Ezt 1985-ben aztán követte az Amiga, a rajta futó WorkBench grafikus felületű Amiga OS-szel, mely technikailag mind a hardver, mind a szoftver terén minimum egy évtizeddel megelőzte a korát.



GEOS volt a legelső elterjedt és széleskörű alkalmazást nyújtó 8 bites operációs rendszer, mely a CP/M-mel ellentétben kifejezetten egy olcsó Home Computerre készült, ráadásul ez már grafikus alapú volt!!!

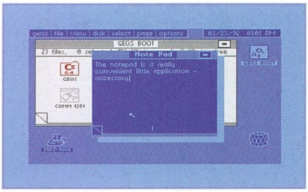


A GEOS eredeti 8bites formájában való hivatalos fejlesztése a nyolcvanas évek végéig fennmaradt. Amerikában máig is hatalmas a felhasználói bázisa, így túlélte a hivatalos fejlesztést, sőt, hamarosan leírom, miként is született újra a poraiból 1998-ban... Mi adott számára mindvégig lendületet?

ÉRDEKESSÉG

Igaz, hogy a Microsoft is utánament az eseményeknek, és szintén 1986-ban piacra dobott egy, az MS DOS-t grafikus felület mögé rejtő terméket, a Windows-t, ám a Windows v1.0 gyakorlatilag csak annyit tudott, mint a szintén pécén a közelmúltig oly előszeretettel használt Norton Commander (persze az NC-nél lassabban és a vinyón is jobban elterpeszkedve).

Integrált alkalmazások már 1986-ban részét képezték mindazoknak az alkalmazásoknak, amire az otthoni felhasználónak szüksége lehet. Aztán pedig olyan, a kis Commodore gépen fullextrásnak számító kényelmi funkciók, mint a „drag and drop", és hogy a különböző típusú gyári és külső fejlesztésű alkalmazások között adatokat lehetett cserélni. Mindez akkoriban nagy szó volt, pláne egy kis Home Computeren! No meg az a bizonyos „hatalmas" felhasználói bázis, máig több mint tízezer fő, az amerikai regionális Commodore User Group-ok tagsága. Ezek a felhasználók tipikusan a negyvenestől a hatvanas korosztály. Ők még a nyolcvanas években a főiskola elvégzése közben, vagy már akkor harmincas éveikben járva sajátították el a Commodore gépek és a GEOS segítségével a számítógép alkalmazását, és mivel a programkínálat csak nem szűnik rá, ma is meg tudják ugyanabban a jól megszokott környezetben oldani a feladataikat! Leveleztem pl. egy ötvenes évei végét taposó vietnámi veteránnal (ez most ugye elég regényesen hangzik?), aki a harmincas fia segítségével (aki pedig Amiga rajongó :) a helyi kis újságot szerkeszti és sokszorosítja a GeoWrite, GeoPublish és a PostScript spooler progik segítségével, egy agyonbővítgetett Commodore64-hez csatolt színes lézernyomtató segítségével! (Csak félve merem megjegyezni, a konfigra már bő fél millát költöttek...)



De aztán a hivatalos fejlesztésnek a kilencvenes évek legelejére (úgy tűnt) vége szakadt. A rendszer kellően moduláris volt, hogy külsősök pl. még az ablakkezelőből is újat fejlesszenek hozzá (készült is 4-5 féle).

URL: Hivatalos oldala már nem létezik, keresőprogrammal találhattok néhány rajongói oldalt.

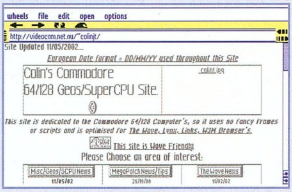
Az előző, spéci Commodore hardverrel foglalkozó cikkben írtam egy amerikai úriemberről (megszállottról), Maurice Randalról. Ugyanez az úriember egész véletlenül, szoftverfejlesztő is lévén, érzelmi valamint üzleti meggondolásból (ma is 10000+ amcsi juzer) felvállalta a GEOS továbbfejlesztését. Így született meg a WHEELS.

Eredetileg Maurice csak egy driver-t akart írni, mivel a GEOS-ból kezdett elmaradozni a támogatás az újabb és újabb hardverbővítések felé, de annyira ráérzett a további lehetőségekre, hogy saját kezébe ragadta a kormánykereket.

Mivel a WHEELS-ben sikerült megőrizni a régi, hatalmas programválasztékkal való kompatibilitást is, az nyitásból megmenekült az „új" oprendszerek legnagyobb gyengéjétől. Maurice kapásból készített egy korszerűbb grafikus felületet is, a „DashBoard"-ot, valamint drivereket írt minden elterjedt új extra hardverhez.

WEB

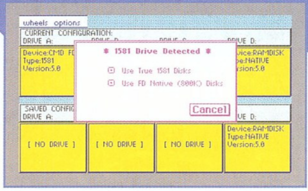
Weboldalak megtekintése a WHEELS oprendszerből, a The Wave kommunikációs programcsomag böngészőjével...

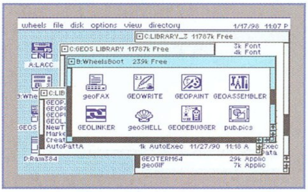


A csomag tartalmaz még ún. terminál-emulátort a unix oprendszerekbe való belépéshez, ám a webböngészéshez egy SuperCPU és legalább 8MB RAM szükséges!

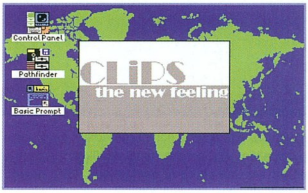
URL:

http://userdata.ia4u.net/maurice/gbrowse/wave.html



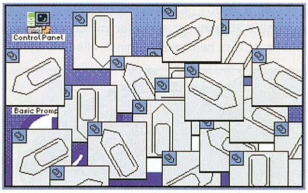


Ezek sorában a SuperCPU az, aminél szerintem a nem-multitasking, task-switching rendszerű WHEELS oprendszer kifutotta a technikai lehetőségeit.
URL:
http://userdata.ia4u.net/maurice/gbrowse/whpage.htm



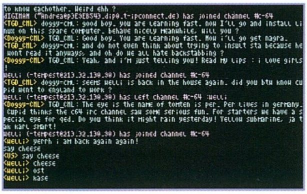
Még jó, hogy oprendszerből létezik fejlettebb is, bár azok minimum SuperCPU-t igényelnek...

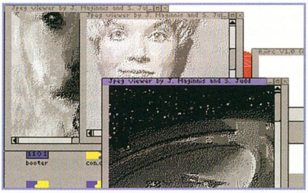
A CLiPS szakzsargonnal definiálva egy preemptive multitasking, multithreading oprendszer, tehát olyan, a unix-ok által bizonyított technológiákat gyúrt át a C64-re, melyet a Windows-ok máig sem tudnak (nem, az XP sem). Ezeken túl a rendelkezésre álló erőforrásokhoz képest elképesztően gyors ablakkezelés és grafikus alrendszer jellemzi. A 2001-es szlovákiai „Forever 8bit" partin egyre kevésbé hittem a szememnek, amint egy ablakban forgó gemkapocs (angolul 'clip') vektoranimációja jelent meg, majd erre újabb és újabb Clone Task-ot eresztve kettő, három, négy... tíz... végül tizenhat darab vajsimán forgó vektoranim, raszter és frissítési hiba nélkül!



Jól jellemzi még a CLiPS grafikus rendszerének hatékonyságát, hogy a mai GUI-kból megszokott ún. 'Opaque Window', avagy 'Solid Window' ablakmozgatás itt alapszolgáltatás, és egy ravasz trükknek köszönhetően bizony egyáltalán nem izzasztja meg a gépet! Sajnálatos, hogy ennek az oprendszernek minden eleme saját vagy egyénileg átszabott technológia, így a rá való programfejlesztés szempontjából semmire nem hajaz. Adott tehát egy elsőrendű, saját ötleteket és máshol már bizonyított technológiákat egymásra halmozó oprendszer, a nullához közelítő programellátottsággal. Igazán kétségbeejtő helyzet...
URL: http://www.clips64.de – az oldal már hónapok óta nem érhető el, ugyanis egy fontos változás következett be a fejlesztésben, amire rövidesen visszatérünk!

A unix-szerű oprendszereken bevált technológiák sokkal szolgaibb, ám tehetséges koppintása az ausztrál Jolse Maginnis által írt JolzOS avagy jOS. A jOS kellően hasonló a többi unix-szerű oprendszerrel ahhoz, hogy KÖNNYEN lehessen programokat átírni rá... Néhány „komolytalan" alkalmazás mellett (képnéző, zenelejátszó) rendelkezik a legfőbb általános unix parancsokkal, C nyelvi fordítóprogrammal (LCC), ismeri a jellegzetes unix shell képességeket (pipe használat, ki és bemenetek átirányítása), driverekkel bír a legtöbb extra hadverhez, szabványos hálózatkezelése van mind PPP, mind ethernet szinten... viszont a grafikus felület hozzá igen harmatos, és csak egyetlen valódi alkalmazás van, mely azt kihasználja, az AjIRC grafikus IRC kliens.



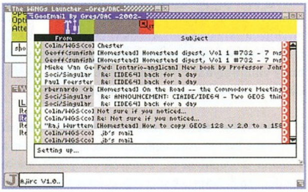


URL: http://sweetcherrie.com/jos/ – de ez a link már nem lényeges, valami sokkal fontosabb projektre helyeződött át a hangsúly...

Herr CLiPS, azaz Chester Kollschen, részben saját oprendszerének megoldhatatlan programellátottsága, részben pedig egy párhuzamosan folyó másik nehézsúlyú projektje (METAL DUST – http://www.protovision-online.de/md/mdstart.htm) miatt úgy döntött, hogy a CLiPS-et mint elkülönülő fejlesztési vonalat lezárja, és együttműködést kezd Jolz-cal!

Megszületett hát a =WiNGS=, egy elképesztően gyors és jó grafikus rendszer és egy nagyon jól megvalósított, részben koppintott oprendszer ötvözete. Máris adott némi programellátottság – igen sokféle zenei formátumhoz lejátszó programok, képnézegető, minden főbb hálózati szabványhoz programok (HTTP, FTP, E-MAIL, TELNET, SSH, a legtöbbjükhöz szerver is!), de ami a legfontosabb, már most is jópár hatékony fejlesztői eszköz: cross-development eszközök, helyben használható C és assembly fejlesztői eszközök, általános és saját scripting tool-ok... Így megnyílt az út a gyors programfejlesztés és a könnyű programátírás felé is!

A GooEmail grafikus levelező kliens.



A mindezeket tartalmazó jelenlegi =WiNGS= disztró, a v9.22 pre-release kicsomagolva mindössze 603 KB...
URL: http://wings.webhop.org

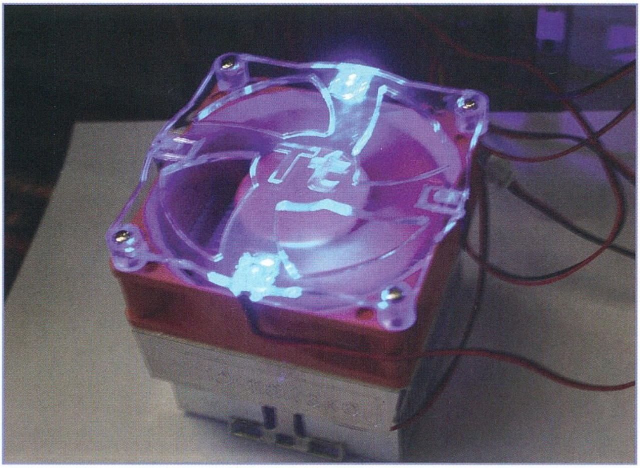
Végezetül: nem akarom, hogy a hozzám hasonló érdeklődésű, retro és hobbigépes olvasók részéről vád érjen, amiért előző cikkemben és most is kizárólag a Commodore64 kapcsán ismertetek hardver és szoftver érdekességeket. A szándék e mögött nem a számítógép-rasszizmus (ó, azok a régi ellentétek – spektrumosok a hatvannégyesek ellen, hatvannégyesek a pluysznégyesek ellen... AZOK voltak a szép idők!! Bár most is van hasonló: a pingvin kontra ablakos háborúra gondolok ;), csupán az a tagadhatatlan tény, hogy igenis a C64 és azzal kompatíbilis gépek (C128, C-1) bírnak máig a legnépesebb és legaktívabb hobbista, juzer és fejlesztőtáborral.
Most szabadjon beígérnem valamit. :) Ha nem is egy újabb, a magazin oldalain végzett szócséplést, de némi gyilkos demoscene-termésből készült mozgóképanyagot is beígérhetek talán! Sőt, ha már összekötök egy fullextrás Commodore konfigot egy Matrox RT2000 video-vágókártyával, megmutatom mindazt a színes-szagos Hw és Sw termést is működés közben, amit mindeddig csak körülírni próbáltam... ;)
Azzal búcsúznék, hogy 8bit4ever mindenkinek! Vegyétek elő a régi gépeket, az emulamer nem az igazi, a régi játékok haláli dögösek a valódi gépen játszva őket!

Hoild/Enc

WWW.NEWCOMER.HU

THERMALTAKE ÉS TITAN COOLEREK

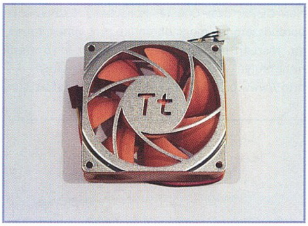
Az egyre bonyolultabb chipek egyre komolyabb hűtést igényelnek, és ma már ott tartunk, hogy lassan nem marad olyan részegysége a számítógépnek, amelyet nem kell aktív, de legalább passzív hűtéssel ellátni. Az első aktív hűtések a 486-osok korában jelentek meg a processzorokon, ám a fejlődés nem állt meg, és pár év elteltével a videokártyák processzorait is ellátták gyárilag hűtéssel. A felhasználók pedig mind többet és többet szeretnének kihozni processzorukból vagy videokártyájukból. Ehhez pedig igazán megbízható és erőteljes hűtés kell, és nem mellékesen jól szellőző számítógépház. A következőkben bemutatunk pár hasznos darabot, amelyekkel hatékonyan lehet enyhíteni a tomboló forróságot a dobozokon belül. Ezek közül nem egy darab alkalmas arra, hogy valamelyest feldobjuk gépünk megjelenését, és villoghassunk vele a haverok előtt.



Elsőként a Thermaltake processzorhűtőiből 2 típust mutatunk be, a Smart&Silent Volcano 9-et és a Volcano 9 Coolmod-ot, amelyek valójában szinte minden paraméterükben megegyeznek. Mindkettő rendelkezik intelligens fordulatszám-szabályozással, mégpedig úgy, hogy a hűtő saját hőmérsékletszenzorral rendelkezik, amelyet a processzor és a borda közé kell beszorítani. A ventilátor-fordulatszám a hőmérséklet függvényében változik, a teljesen hangtalantól a szomszéd ellenszenvét kiváltóig. Lehetőség van kézi a fordulatszám-szabályozásra is, ugyanis alapfelszerelésként jár 1 potméter is, melyet a házon kívülre vezetve mi magunk is szabályozhatjuk a ventilátort. Mindkét hűtő alumíniumból készült rézmaggal megtoldva, mely a jobb hőátadást hivatott biztosítani a CPU mag és borda alja közt. Igen méretes darabokról van szó, tehát vásárlás előtt meg kell bizonyosodni arról, valóban elfér-e az adott házban. A le- és felszerelés közepesen nehéz, előfordulhat, hogy ki kell szerelni a tápot a művelethez. Pozitívum, hogy mindkét oldalon 3 ponton kapaszkodik a processzorfoglalatba, és a kapocs kialakítása olyan, hogy csavarhúzóval könnyen bepattintható legyen.
A Volcano 9 Coolmod annyiban tér el kisöccsétől, hogy ventilátorlapátok felett a védőrács átlátszó műanyagból van, aminek négy oldalán négy db világító LED van. A megfelelő helyre történő csatlakoztatásuk után, bekapcsolt állapotban kettő állandóan világít, kettő pedig akkor, ha a merevlemez dolgozik. A látvány csodálatos, de élvezetéhez átlátszó vagy állandóan nyitott ház szükségeltetik.
A hűtési teljesítményük nagyon jó, a gyártó szerint a jelenleg leggyorsabb Athlon XP 2800+ -szal is megbirkózik, sőt még mindig marad bennük tartalék, cserébe egy komolyabb processzorral teljes terhelésen nagyon zajosak tudnak lenni. Véleményem szerint a legendás (hírhedt?) Globalwin FOP38-as hangját még így sem tudják felülmúlni...

A következő processzorhűtő a Titan TTC-CU5TB teljes rézbordával. A borda mérete Volcanókhoz képest lényegesen kisebb, a ventilátor is kisebb, „mindössze" 7 cm-es. Ennek ellenére a hűtési teljesítményét egy szóval tudnám jellemezni: lenyűgöző. Messze a legjobban teljesített az általam kipróbált példányok közül. Persze azért ennek ára van, és nem csak anyagilag, hanem zajban is. Bár teljes fordulatszámon halkabb a Volcano 9-nél, annak megvan az az előnye, hogy ha nem teljes gőzzel használjuk a gépet, le tud kapcsolni szinte hangtalan állapotba, míg rézbőrű testvérünk ekkor is igen erőteljes hangokat hallat. A rögzítőkapocs miatt szintén fekete pontot érdemel, az ugyanis oldalanként egy ponton kapaszkodik a foglalatba, és azt sem túl egyszerű ráimádkozni. Ezen negatívumok ellenére nálam ő a nyerő.

A Spire hűtői jó ár/teljesítmény arányuknak köszönhetően nagy népszerűségre tettek szert az utóbbi hónapokban. A most nálunk járt, FalconRock I névre hallgató processzorhűtő tovább öregbítheti a cég jó hírnevét. Aki kicsit is járatos a hűtők piacán, egyből észreveszi a hasonlóságot a FalconRock I és a Titan híres D5TB-je között – ugyanaz a fordított csonka gúla alakú borda, kisebb finomításokkal. Újdonság viszont, hogy a Falconnál a ventilátor kerete is alumíniumból készült, ezzel is növelve a hőleadó felületet. Hosszú idő óta ez az első középkategóriás hűtő, melynek bordája alján polírozásra utaló nyomokat fedezhettünk fel, ez mindenképpen pozitívum. A Falcon már az új, Tbred magos AMD processzorokhoz is használható, hiszen a borda alján rézbetét vezeti el a hőt a CPU-ról, és a cég szerint még a 2600+ jelzésű processzorokkal is elbír. A 80*80*25 mm-es ventilátor mindössze 2500 fordulatot tesz percenként, ennek ellenére a hűtő



kiválóan teljesített a teszt során (XP 2200+-t stabilan 47 fokon tartotta), és a zajszint is meglehetősen alacsony, mindössze 25 decibel. A borda aljára gyárilag vékony szilikonréteg van felvive, így nem kell feleslegesen bajlódnunk (és mindent összekennünk) a szilikon felkenésével. Összességében nagyon pozitív kép alakult ki bennünk a hűtőt illetően, az árát is figyelembe véve (kb. 3000 forint) nagyon jó vételnek tartjuk.

Persze a kellemes hőmérséklet titka nem csak a jó processzorhűtőben van, hanem a megfelelően szellőző házban is. Erre a Titan-nak és a Thermaltake-nek is van megoldása. A Titan 8 cm-es házba szerelhető ventilátora inkább szép, mint okos, de alapfunkcióját azért ellátja. Egy átlagos ventilátor átlátszó műanyag házzal és lapátokkal, lila világítással megspékelve. Számítógép-buherátorok és plexi házzal rendelkezők előnyben! A hangja elfogadható a relatíve alacsony fordulatszámnak köszönhetően.

A Thermaltake nem tett mást, mint a Volcano 9-nél alkalmazott a 8 cm-es ventilátort borda nélküli kiszerelésben is forgalomba hozta. A házhűtő így ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint a Volcano 9, vagyis képes önmagát szabályozni a hőmérséklet függvényében, illetve manuálisan is szabályozható a fordulatszáma. A hangja természetesen a fordulatszámtól függően változik, de a leggyorsabb fokozat itt is eléggé az elviselhetetlenség határát súrolja.

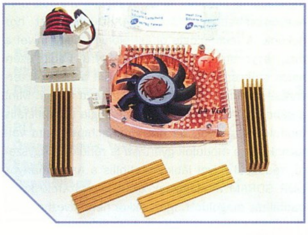
A Thermaltake tartogat még egyéb nyalánkságokat is a tarsolyában a tuning-megszállottak számára, ezek közül mutatunk még be néhányat. Itt van például Hardcano 6 elnevezéssel a számítógépház 5,25-ös bővítőhelyére beszerelhető HDD hűtő extra funkciókkal. Előlapra kivezethető USB, firewire és audió csatlakozók, egy 4 cm-es ventilátor és egy háromállású kapcsoló a processzorhűtő fordulatszámának manuális szabályozására. A Hardcano 7 ennél tovább megy, és a ventilátor helyére egy nagyméretű digitális kijelző kerül, amin a processzorhőmérséklet állandóan nyomon követhető. A nagyméretű kijelző miatt nemcsak a ventilátor tűnik el, hanem az audió (mikrofon, fejhallgató) kivezetésekről is le kell mondanunk. Mindent egybe vetve mégis ez utóbbit találom praktikusabb darabnak, bár ez erősen függ a felhasználói igényektől, kinek melyik funkció a fontosabb.

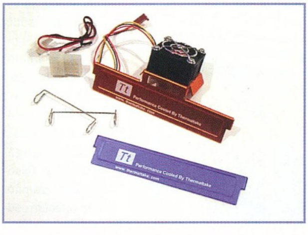
Végül szót kell említsünk két másik fontos alkatrész, a rendszermemória és a videokártya lehetséges hűtésmódozatairól. Azt már mondanom sem kell, hogy a Thermaltake-nek ezen alkatrészek hűtésére is van megoldása. Létezik csak hűtőborda és hűtőborda ventilátorral kombinált kivitelben is.

A passzív verzió tartalmaz, mind a rendszermemóriákra rakható, mind pedig a videokártya memóriájára rakható bordákat. A rendszermemória-borda hatásfoka ugyan vitatható, de kétségkívül jól néz ki. A másik bordák hatásfoka nem kérdéses, ugyanis jó méretesek, tuningőrülteknek kötelező darab. A ventilátoros memóriahűtő nem tartalmazza a videokártyához való darabokat, kizárólag a rendszermemóriára koncentrál. Ez már bizonyosan jobb hatásfokkal rendelkezik, mint egyszerűbb társa, de hasznosságát még ennek is megkérdőjelezném, mert a rendszermemóriánál nem a melegedés szokott gátat szabni a tuningnak. Sokkal fontosabb szempont egy jól szellőző ház, és abból minden alkatrész hasznot húzhat.

Az utolsó hűtő a Geforce 4 Titanium videokártyák szériahűtését hivatott leváltani. Méretes rézből készült borda, nagyhatásfokú sűrű lapátsoros ventilátorral kombinálva. A csomagban helyet kapott még 2 db videomemóriákra ragasztható borda is, szintén rézből. Ismerve a réz hővezetési tulajdonságait igen ütős tuningszettnek tarom ezt az összeállítást, mellyel – és persze megfelelő kártyával – egy Ti4200-asból könnyedén varázsolhatunk Ti4400-ast vagy akár Ti4600-ast...

Wentil-Tech Kft
www.wentiltech.hu



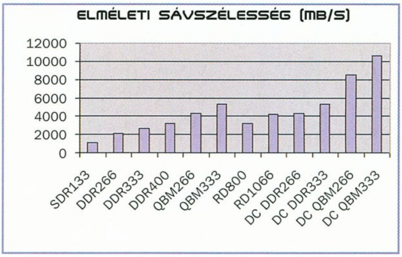


MEMÓRIA SZABVÁNYOK (STAR RAMS)

Annakidején, még 2000-ben, a nagyobb haszon reményében az Intel elhatározta, hogy elterjeszti a 800 MHz-es RDRAM-ot az asztali számítógépek piacán, ahol akkoriban a Pentium III uralkodott. Meg is jelent a cég i820-as chipsete, amely azonban totális bukás lett, ugyanis az Intel terveivel ellentétben a felhasználók nem voltak hajlandóak megfizetni az akkor öt-tízszeres árat egy olyan megoldásért, amely gyakorlatilag egyetlen százalék sebességnövekedést sem hozott. Hogy miért?
A válasz nagyon egyszerű, a Pentium III-ak 100, illetve 133 MHz-es FSB-je mellé tökéletesen elég volt az olcsó, PC133 SDRAM. A chipset egyébként csúnya véget ért, mert az Intel úgy döntött, hogy a már legyártott példányoktól mindenáron megszabadul, így készítettek egy átalakítót (MTH, Memory Translator Hub), ennek köszönhetően (elvileg) PC133 SDRAM-mal is képes volt működni a chipset, de sajnos időközben kiderült, hogy az átalakító hibás, adatvesztést eredményez, így kénytelenek voltak több mint egymillió alaplapot visszahívni és megsemmisíteni. Az indulás tehát nem volt könnyű, de annál szebb jövő következett, mivel a Pentium 4 rendszerbusza már kezdetben is 400 MHz volt, így itt már komoly igény merült fel a PC133 SDRAM-nál jóval gyorsabb megoldásra, továbbá az Intelt megállapodás kötötte, amelynek értelmében 2001. december 31-ig a cég nem adhat ki DDR SDRAM támogatású chipsetet, így a Pentium 4-hez csak RDRAM-os megoldás készült hosszú ideig.

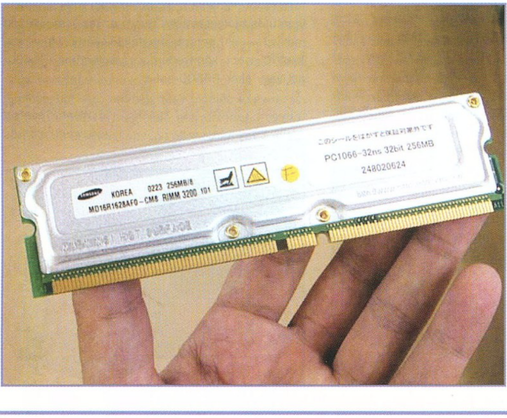
Amikor az RDRAM megjelent az asztali számítógépek piacán, a legnagyobb előnye talán az volt, hogy a 16 bites sínszélességének köszönhetően nagyon kevés lába (kivezetése) volt. Mivel a DDR párhuzamos átvitelével szemben sorosról van szó, ezért a kevés lábnak köszönhetően nagyon magas sebesség érhető el, arról nem is beszélve, hogy az alaplapgyártóknak is lényegesen könnyebb dolguk van. A 16 bites sínszélesség kiváló lehetőséget adott arra, hogy már a kezdetektől kétcsatornás változatot készítsenek, így viszonylag egyszerű módon meg tudták duplázni a sávszélességet. A kétcsatornás memóriavezérlő lényege, hogy két külön csatornán kötik össze a memória-alrendszert az északi híddal, így kétszeres sávszélesség érhető el ugyanazon modulok használatával. A megoldás előnye az egyszerűsége, ám hátránya az, hogy csak párosával használhatóak a modulok, ami rontja a bővíthetőséget, és növeli az árat. A 32 bites RDRAM-ok megjelenésével ez a probléma megszűnik, mert ezek önmagukban kétcsatornás modulok, így végre egyesével is felhasználhatóak, ráadásul a chipset erről nem is „tud", ezért csak a memóriafoglalatot kell egy kicsit módosítani, az alaplap többi része marad a régi. Manapság már mindenhol kaphatóak a 32 bites RDRAM-ok, mind 800, mind 1066 MHz-es kivitelben, és a legtöbb új alaplap is fel van rá készítve, úgyhogy ez a gond gyakorlatilag a múlté. Az RDRAM-nak két gyengéje van: az egyik a magas késleltetés, így a lényegesen nagyobb sávszélesség ellenére is csak maximum 10%-kal gyorsabbak az RDRAM-mal szerelt Pentium 4-ek, mint a DDR-es változatok. A másik, komolyabb hátránya az, hogy a szabvány tulajdonosa, a Rambus komoly jogdíjat követel minden egyes legyártott chip után, így árban képtelen felvenni a versenyt vetélytársaival.

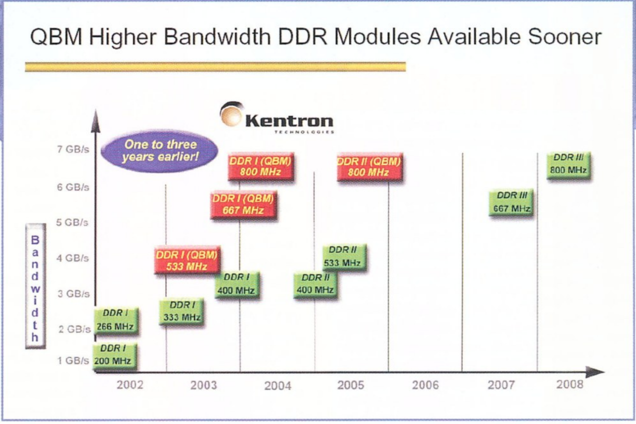
Az RDRAM fő riválisa a DDR SDRAM, amely kisebb késleltetésének és lényegesen alacsonyabb árának köszönhetően kitűnő társa a Pentium 4-nek, de az ő útja is döcögősen indult, hiszen mint korábban már szó volt róla, csak 2001 végén jelenhetett meg ezt a memóriafajtát támogató Intel chipset, addig csak a VIA megoldása volt elérhető, amely azonban jogi afférok miatt volt problémás. A Pentium 4-ek óriási sávszélesség-igénye miatt a felső-kategóriás számítógépek piacára ed-



dig képtelen volt betörni a DDR, mert bár ár/teljesítmény aránya lényegesen jobb, a relatíve alacsony sávszélesség miatt az RDRAM lekörözte. A fejlesztés több irányban is megindult. Először is a DDR SDRAM órajele a kezdeti 200, illetve 266 MHz-ről 333 és 400 MHz-re emelkedett, de közben a Pentium 4 rendszerbuszának sebessége is 533 MHz-re növekedett, ezért az 1066 MHz-es RDRAM továbbra is gyorsabb maradt. Mivel a DDR SDRAM „hivatalos" utódja, a DDR-II piacra kerülése még messze van, a sávszélességre azonban már most szükség lenne, ezért egyéb megoldásokat is kitaláltak. Az egyik az RDRAM-hoz hasonló kétcsatornás megoldás, amelynek megjelenése már nincs messze, mindhárom nagy chipsetgyártó hamarosan piacra dobja ezen megoldását. A két csatornának köszönhetően könnyedén megduplázható a sávszélesség, ráadásul a jelenleg piacon lévő modulok kidobása sem szükséges. (Megjegyzés: az AMD Athlon processzorhoz már régóta létezik kétcsatornás memóriavezérlővel ellátott chipset, nevezetesen az nVidia nForce, de a 266, illetve most már 333 MHz-es rendszersín miatt a sebességnövekedés minimális, az integrált grafikus mag viszont erősen profitál a megoldásból). Sokan azt várják, hogy a kétcsatornás DDR-es rendszerek megtartják az alacsony késleltetést, miközben a sávszélesség megduplázódik, ez azonban csak részben igaz, a késleltetés ugyanis óhatatlanul nő, tehát még várjunk az ünnepléssel.

A harmadik és legérdekesebb fejlesztés a Quad Band Memory (QBM), amelyet először a 2003 első negyedévében megjelenő P4X800 chipset hoz nekünk. A technológia óriási előnye, hogy mivel a mai, egycsatornás DDR szabványra épül, ezért nincs szükség különleges, bonyolult alaplapok tervezésére, valamint a foglalat is marad a régi. Mint a képen is látszik, a QBM technológia új, speciális modulokat igényel, de a memóriachipek nem változnak, és a modulok gyártása is rendkívül egyszerű, ráadásul mivel lábkompatibilis a hagyományos DDR SDRAM modulokkal, ezért a visszafelé kompatibilitás megoldott. Igaz, ekkor nem élvezhetjük a





sávszélesség-növekedés előnyeit, de legalább nem kell külön QBM támogatású, és külön hagyományos alaplapokat gyártani.

A QBM modul egy egyszerű 16 chippel szerelt, vagyis „kétoldalas" DDR modulon alapul, a különbség annyi, hogy minden memóriachip alá kerül egy úgynevezett QBM(10) Switch (kapcsoló), amely nyolc regisztert tartalmaz, valamint egy fázisszinkronizált hurkot (PLL, Phase-Locked Loop). A PLL feladata a chipsettől érkező órajelet 90 fokkal eltolni, ezután az elfordított jel a modul másik oldalán levő chipekhez ér, miközben az ezen az oldalon fekvők a módosítatlan, eredeti órajelet kapják. Ezután a nyolc regiszter mondja meg, hogy éppen melyik oldalon levő chipek csoportjának kell adatot küldeni. A 90 fokos fáziseltolás miatt egy kis késleltetés lép fel a hátoldali chipeknél, de mindkét adatátvitel ugyanazon órajel-ciklus alatt történik, így a probléma jelentéktelen. A végeredmény pedig csodálatos, egy órajel alatt két adatátvitel történik meg, így az eddigi kettő helyett négy bit adat dolgozódik fel egyetlen órajel alatt, vagyis megduplázódik a DDR sávszélessége. A Quad Band Memory előnye tehát az, hogy a hagyományos DDR chipeket használja, ráadásul viszszafelé kompatíbilis marad. Így az alaplapok és memóriachipek gyártása rendkívül olcsó, hátránya azonban a külön memóriamodul használata. A VIA-nak tulajdonképpen szerencséje van, ugyanis rajta kívül a konkurens SiS és az Ali is belépett a QBM fejlesztésébe, így a memóriagyártók könnyebben vállalják majd az új technológia bevezetését. A QBM kétcsatornás memóriavezérlővel kombinálva egészen extrém, 10 GB/sec -nál is magasabb sávszélességet biztosít.

Végezetül röviden a memóriák másik fontos felhasználási területéről lesz szó. Mivel a grafikus kártyák piaca lényegesen kevésbé árérzékeny, óriási sávszélességet igényel, de maga a méret kevésbé fontos, ezért ide kicsit más típusú memóriák kellenek. Jelenleg az összes új grafikus kártyán DDR-I SDRAM található, sebessége eléri a 650 MHz-et is, illetve a jelenlegi leggyorsabb terméken, az Ati Radeon 9700-on 620 MHz-en fut a memória, de a sávszélesség itt már 256 bit. Ahogy a grafikus chipek fejlődnek, egyre gyorsabb és gyorsabb memóriára van szükség, mert a gyors feldolgozáshoz az információt (jelen esetben a textúrákat) is a lehető leggyorsabban kell eljuttatni. A rendszermemóriák piacán 3-4 évet is megél egy egy memória-generáció, ezzel szemben a grafikus kártyáknál kilenchavonta szükség lenne a váltásra. Az idén bejelentésre kerülő nVidia NV30 már 1GHz-en futó DDR-II SDRAM-ot használ, de mivel a sínszélesség itt csak 128 bit, ezért nem tudja lekörözni a 256 bites DDR-I-et. Várhatóan a DDR-II élete nagyon rövid lesz a grafikus kártyák piacán, mert nem hoz megfelelő mértékű sebességnövekedést, így hát tovább kell lépni. A probléma az, hogy a memóriák szabványosításával foglalkozó JEDEC (Joint Electronic Device Engineering Council) évekig dolgozik egy egy új típuson, annyi idő pedig nincs. Így a grafikus chipgyártó Ati Technologies úgy döntött, hogy a memóriagyártókkal összefognak, és a JEDEC jóváhagyása nélkül elkészítik a GDDR III-at (Graphics DDR), amelynek óriási előnye, hogy mivel a memóriagyártók közösen hozzák létre a szabványt, így a fejlesztés közben folyamatosan fel tudnak készülni a gyártásra. A legtöbb fő memóriagyártó (az Elpida, a Hynix, az Infineon, a Micron és a Samsung) vállalta, hogy amint lehet, megkezdi a gyártást, így várhatóan kedvező áron rendkívül gyors memóriák készülhetnek. A GDDR-III-ból 256Mbites chipek készülnek, így már nyolc elegendő belőlük egy 256MB-os videokártyához. Az induló órajel 500 MHz lesz, amely 1Gbit/s sávszélességet nyújt, kis idő elteltével pedig eléri a 750 MHz/1.5Gbit értéket is. Bár a GDDR-III a DDR-II továbbfejlesztése, a gyártóktól kiszivárgott információk szerint egy teljesen más chip lesz, 144 lábú BGA tokozásban érkezik a DDR-II 84 lábával szemben. Az Ati mérnökei szerint

P4X800

a GDDR-III nemcsak a videokártya-piacon lesz sikeres, hanem egyéb, nagy sávszélesség-igényű termékekhez is kiváló megoldás lesz, mint például hálózati eszközök. A JEDEC egyébként természetesen tervezi DDR-III szabvány létrehozását, a megcélzott sávszélesség itt is 1Gbit/s, de a megjelenés csak 2005-2007-ben várható.

	QBM533 512MB	DDR I-333 512MB	DDR I-400 512MB	DDR II-400/533 512MB
Sávszélesség	PC4200	PC2700	PC3200	PC3200/4200
NYÁK költség	$2	$2	$2	ismeretlen
DRAM költség	$104 ($6.5x16)	$128 ($8x16)	$160 ($10x6)	ismeretlen
Kapcsoló	$8 ($1 x 8)	nincs	$3	ismeretlen
PLL	$2	nincs	nincs	nincs
Összeszerelés, tesztelés	$5	$5	$5	ismeretlen
Egyéb	$3	$3	$3	ismeretlen
Összköltség	$124	$138	$170	nem elérheto 2004-ig

Yvorl

KOMPLETT GÉPEK TESZTJE

A konkurenciaharc erősödésével – mind a processzor, mind pedig a videókártya piacon – egyre jobb gépeket egyre olcsóbban tudunk megvenni.

Ha valaki új gép vásárlásán töri a fejét, akkor két dolog közül választhat. Vagy megveszi alkatrészenként, és az útmutatók, vagy egy hozzáértő ismerős segítségével nekilát, hogy működő rendszert varázsoljon az élettelen vaskupacból, vagy rábízza magát egy számítógépbolt eladójára, aki ajánl neki az igényeinek (jó esetben) megfelelő konfigurációt az adott esetben esetleg már előre összerakott gépek közül. (Ebbe természetesen általában belefér, hogy egyes alkatrészeket kicseréljenek, ám ekkor az ár – akár jelentősen is – módosulhat.) Ilyenkor – cégtől függően – általában lezárják, lepecsételik a gépet. Így csak a garancia elvesztésével nyithatjuk ki otthon a gépet, amely így 2-3-szorosa szokott lenni az amúgy alkatrészenkénti 1, maximum 2 évnek. Ez érthető, hiszen ki szeretné, ha a jó munkáját szétbarmolnák, majd számon kérnék rajta, hogy miért csinálta rosszul. Másrészt viszont a vevő ha fejleszteni szeretné a gép egyes elavult részeit, ezt csak a vásárlás helyén teheti meg, figyelmen kívül hagyva más boltok esetleg sokkal jobb árait, és pluszba még szerelési költséget is felszámolnak neki.
Ebben a tesztben három cég négy konfigurációját sikerült letesztelnünk. A használt tesztprogramok a gépek 3D-s, memória, merevlemez és processzorteljesítményét mérték.

HERTA KFT.:

Konfiguráció: Orca HL-A 1860 BLACK
- **CPU:** AMD Athlon XP 1800+
- **MoBo:** EPOX EP8K3A
- **RAM:** 256 MB PC2700DDR SDRAM
- **VGA:** Gainward Gef4 Ti4200 (64 MB)
- **Audio:** Avance AC97 (5.1)
- **HDD:** Seagate Barracuda 60GB 7200 RPM
- **CD/DVD:** LG CD-RW/DVD (12x/8x/32x/8X)
- **Ethernet:** Realtec 8139 Ethernet
- **Ház:** Orca II ATX midi ház
- **Bill., egér:** Logitech Cordless Desktop Optical
- **OS:** Windows XP Professional (magyar)

(183040 + ÁFA)

Az általam tesztelt két konfiguráció első gépe a Herta Kft.-től érkezett. Az Orca II ház első ránézésre a tajvani klóngyártókat idézi, aminek az érzését a „díszítésre" szolgáló plexi fülek és az eredeti borítás színéhez nem is hasonlító ezüst neolux-szal lefújt (enyhe dörzsölgetésre kicsit kopó!) floppy és DVD kombó is erősítette. Szerencsére itt a külsőnél megáll a minőségileg kétes elemek felsorolása, de az első benyomás sajnos általában rányomja a bélyegét egy átlagos vásárló ítéletére.

A házat megbontva már kellemes kép tárul elénk: rendezett kábelek és rengeteg hely IDE egységeknek (4 nagy, és a floppyt is beszámítva 6 kis hely). A tápegység alatt külön ventilátor nyomja a levegőt a házba. A processzort egy rézbordás Titan trapézhűtő (CU5TB) langyosítja. Az előlapra két USB aljzat van kivezetve. Két nagyobb kártyát is meg lehet támasztani az alaplaptól távolabbi oldalán, megakadályozva ezzel a kártya „kilengését".

Térjünk rá akkor a „belbecsre". Az Athlon XP 1800+ processzor egy Epox EP8K3A alaplapban csücsül 256 mega DDR 333 RAM társaságában. Az AGP aljzatba egy Gainward Ti 4200-es, 64 megás 3D videokártya került; a 6 PCI slotból mindössze 1-et foglal el az eredeti összeállításban nem szereplő Realtec LAN-kártya, amit külön raktak a gépbe, a mi örömünkre – ezért ez a konfiguráció árában nem is szerepel. Említésre méltó még az alaplapi hangkeltő is, ami akár 5.1-es hangfalszettel is elboldogul. Háttértárként az alapvető floppy mellett egy 7200-as fordulatú, 60 gigás Seagate Barracuda merevlemez és egy LG típusú CD-RW/DVD kombó szolgál. A gépre telepítve megkapjuk a Windows XP Professional verzióját is. Ennek irányításáról a múlt számban már bemutatott Logitech Cordless Desktop Optical vezeték nélküli billentyűzet-egér páros gondoskodik.

Mindezért „csak" 180 ezer forint körüli összeget kell kipengetni (meg persze a sarcot).

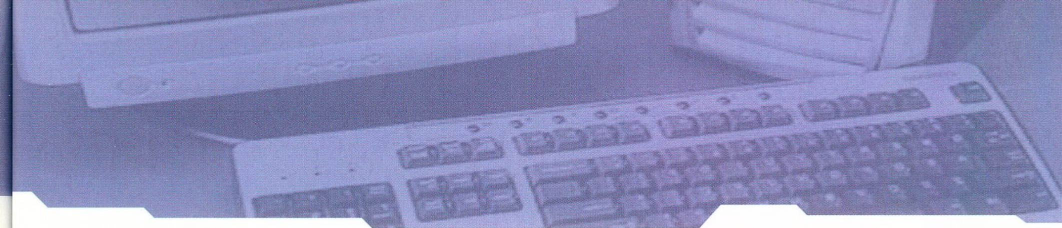
3 TESTŐR KFT.:

Konfiguráció: Porthos
- **CPU:** AMD Athlon XP 1900+
- **MoBo:** MSI KT3 Ultra2 Raid
- **RAM:** 512 MB PC2700DDR SDRAM
- **VGA:** Abit Gef4 Ti4200 (128 MB)
- **Audio:** Avance AC97 (5.1)
- **HDD:** Maxtor 60GB 7200 RPM
- **CD/DVD:** Pioneer Slot-in DVD (16x)
- **Ház:** CodeGen 300X ATX midi ház
- **Bill., egér:** Genius
- **OS:** Windows XP Professional (magyar)

(171400 + ÁFA)

A másik konfigurációt a 3 Testőrtől kaptuk, egy muskétást: Porthost delegálták szerkesztőségünkbe. Ez a ház már sokkal jobban tetszett, és ezt még tudta tetézni azzal, hogy bekapcsoláskor az előlapi plexi borítás kék háttérvilágításban tün-

			Herta Orca	3 Testőr Porthos	Demo Stúdió C1200	Demo Stúdió XP1600+
	3DMark 2001SE		9400	8948	1251	6763
PCMark 2002	CPU		4619	4750	2866	4801
	Memory		3227	3050	1240	3272
	HDD		738	936	1023	837
Codecreatures	no FSAA	avg. fps	19.9	22.6	-	-
		avg. m.polys/s	6.7	7.8	-	-
	4x FSAA	avg. fps	12	13.1	-	-
		avg. m.polys/s	5.3	5	-	-



dökölt (remélem, hogy a kép valamennyire visszaadja ezt). Az USB csatlakozókon kívül itt a hangkeltő jack kimeneteit is az előlap oldalára vezethetjük, ami kényelmi szempontból nagyon jó. Itt egy kis kuszaságot tapasztaltam a kábelek tekintetében, de ezt kis odafigyeléssel rendbe lehet vágni. A kártyák rögzítése nem csavarokkal, hanem egyszerűen mozgatható műanyag clipekkel történik. A ház hűtését a tetőre szerelt házventilátorral oldották meg.

Processzor és videokártya tekintetében ez a gép kísértetiesen hasonlít az előzőre, azzal a különbséggel, hogy itt már 100 MHz-cel erősebb a központi egység (XP1900+), és az Abit videokártyában 64 helyett 128 megabájt memória van. Az MSI alaplapban (KT3 Ultra2 Raid) pont kétszer annyi, 512 MB DDR 333-as memória kapott helyet. Ezt némileg alá is támasztják a teszteredmények, amiket a mellékelt táblázatban is láthattok.

A hanghatásokat itt is egy Avance AC97-es chipset szolgáltatja, szintén 5.1-es hangzást biztosítva. Az 4x AGP slot mellett itt még 5 darab PCI kapott helyet, és egy itthon elég kevéssé elterjedt CNR, amibe modemet, vagy hálózati kártyánkat (az ebbe valót) dughatnánk.

Az adatok tárolásáért itt egy (eleinte még tágasnak tűnő) 60 gigás Maxtor winchester felel. A multimédiás képességeket (többek között) a Pioneer 16x DVD meghajtó képviseli, annak is a slot-os változata.

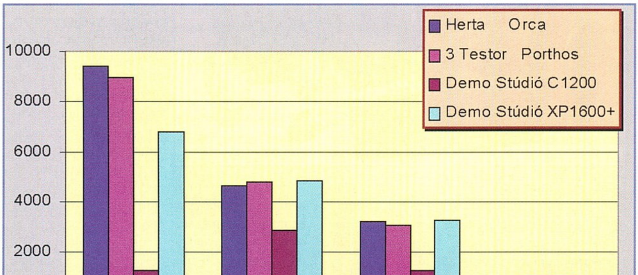
Az alig több mint 170 ezer forintos nettó árba még egy Genius keyboard és egér is beletartozik.

DEMO STÚDIÓ#1

- **CPU:** Intel Celeron-S, 1200MHz (12x100)
- **MoBo chipset:** VIA VT82C694X Apollo Pro133A
- **RAM:** 256MB (PC133 SDRAM)
- **VGA:** NVIDIA GeForce2 MX 400 (32MB)
- **Audio:** C-Media CMI8738/C3DX Audio Device
- **HDD:** Maxtor 30GB 7200RPM
- **CD/DVD:** LG CD-RW (40x/12x/40x CD-RW)
- **Ethernet:** Realtek RTL8139 Family PCI Fast Ethernet NIC
- **OS:** -

Igazán nem lehet mondani, hogy ne lett volna elég olcsó ez a gép, 90ezer forint körüli árával igazán jutányosnak mondható. Sajnálatos módon a legfontosabb alkatrész, a videokártya kicsit hibádzott, hiszen egy Ge2-es MX maximum 2D-s alkalmazásokra elegendő manapság, nem játékra. Egyébiránt sem volt valami fürge a konfiguráció, viszont ami benne volt, az kategóriájának megfelelően tette a dolgát. A merevlemez például kiemelkedően jól teljesített, és csak úgy darálta a biteket.

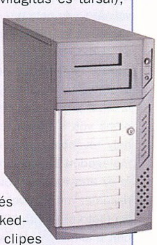
Főbb felhasználási területeinek talán az otthoni munkát és a szolid játékot (Quake3 még azért elfut rajta) tudnám megnevezni, azonban semmiképpen sem nevezhető egy hardcore gamer vágyálmának. Ha lecseréljük a videokártyát egy InnoVision GeForce-ra (harmadik vagy negyedik generációs példányra), akkor a pénztárcánkba sem kell még túl mélyen belenyúlnunk, és a teljesítményt is jócskán megdobhatjuk. Amúgy a gép stabilan, problémamentesen futott (Windows XP SP1-et raktunk rá a tesztelés idejére, de előre telepített szoftver nem volt a merevlemezen). A kapott házban Codegen táp volt, az eszközök szellősen helyezkedtek el, a hőmérséklet ennek megfelelően alacsony volt folyamatos igénybevétel mellett is, és volt előre kivezetett audio és USB.



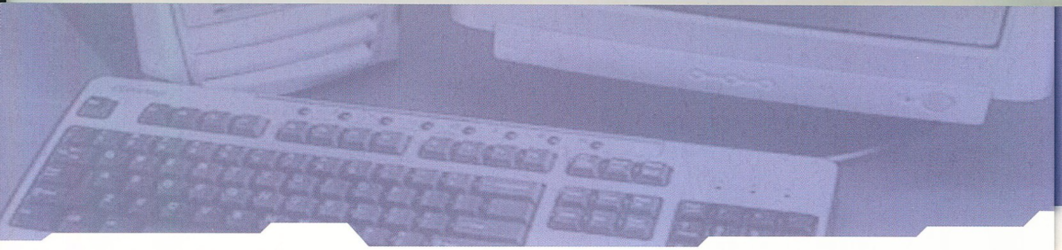
CODEGEN HÁZAK

Manapság elég sokszor találkozhatunk a Codegen házaival és tápjaival, melyek alacsonyabb árakat, ám megbízható minőséget képviselnek a piacon. Az alacsonyabb kategóriában ezek kiválóan megfelelnek az elvárásoknak, hiszen az alapvető funkciókkal rendelkeznek, van bennük ventilátornak hely, közepesen jól szerelhetők, habár néha a design megakadályozza az egyszerű hozzáférhetőséget, és valljuk be, egyes színek és külsőbeli kialakítások elég csúnyán hatnak az átlagember számára.

Azonban itt is találhatunk csicsás példányokat (lásd még kék háttérvilágítás és társai), és manapság, mivel egyre több cég is ezekbe a házakba építi az egybegépeket, sokszor találkozhatunk a különböző kialakítású példányokkal, amelyek elég széles skáláját mutatják a designerek elképzeléseinek. A szerverházak már profibb elrendezéssel (és magasabb árral) büszkélkedhetnek, valamint ezek clipes rendszert alkalmaznak a gép hátulján, ami valljuk be, sokkal kulturáltabb, mint amikor a fémrészeket kell kitördelnünk. Ennek ellenére ebben a kategóriában nem tudom ajánlani a termékeket, ugyanis a házak nagyon nehezek (még a beleépített alkatrészek nélkül is komoly fizikai erőfeszítésbe kerül a mozgatásuk), ráadásul a csilli-villi díszítés is idegesítő tud lenni (például a fogókarok valójában nem is arra valók, hogy annál fogva könnyebben emelhessük a gépet, mert műanyagból vannak, és nem fémből...).



http://www.codegenworld.com/



DEMO STÚDIÓ#2

- **CPU:** AMD Athlon XP, 1600MHz (6x266) 1900+
- **MoBo:** Abit KD7-RAID
- **RAM:** 512MB (PC2700DDR SDRAM)
- **VGA:** RADEON 9000 Family (128MB)
- **Audio:** VIA AC'97 Enhanced Audio Controller
- **HDD:** Seagate Barracuda 80GB 7200RPM
- **CD/DVD:** LG CD-RW (40x/12x/40x CD-RW)
- **CD/DVD:** LG DVD-ROM 16x
- **Ethernet:** VIA Family Fast Ethernet NIC
- **OS:** Windows XP SP1 (magyar)

A második konfiguráció már sokkal jobb képet mutatott a teszteket illetően is. A Seagate vinyót jómagam nem favorizáltam, így legszívesebben lecseréltem Maxtorra, látható az előző példából is, mennyivel jobb eredményt érhetünk el az utóbbival. Az itt kapott ház jó zsúfolt volt (Codegen táp, clipes bővítés a ház hátulján, előre kivezetett USB és audio, csicsás design), a benne lévő kábelek sajnos nem voltak rendbe rakva és összefogva, pedig talán megkönnyítették volna a levegő áramlását. A processzor alapból nagyobb hőt termelt, és hiába volt a házon felül is ventilátor (és még van hely továbbiak beszerelésére is (8x8cm)), jól bemelegedett az egész rövid időn belül. Ennek ellenére ez annyira nem volt nagy probléma, mert a merevlemez mobile rackben kapott helyet, amely saját ventilátorral is rendelkezett, tehát legalább itt enyhült a klíma problémája.

Itt sem volt semmilyen probléma a stabilitást illetően, minden futott, ahogy kell, az alaplapi meghajtók pedig már előre föl lettek telepítve a gépre, így ezzel sem kellett foglalkoznunk. A 200 ezer körüli ár a benne található alkatrészeket elnézve nem túl egetverő, azonban a Radeon 9000 helyett lehet, hogy érdemesebb lenne egy magasabb kategóriájút választani, gondolván a jövőre. Esetleg egy Audigy 1 vagy 2 még dobhatott volna a konfiguráción. A hőelvezetésre pedig érdemes több ventilátort és/vagy jobb tápot beüzemelni (Enermax), valamint a kábeleket rendesen elrendezni, ugyanis az 50-60 fok alapállapotban hosszabb távon kicsit megviselheti az eszközöket.

Chilly/Beegee

FELSŐKATEGÓRIA?

Nem tudom, mennyire vagytok otthon az egybegépek piacát illetően, mindenesetre most az ún. felsőkategóriás változatokról ejtünk néhány szót. Ezek azok a márkás gépek, amiket olyan gyártóktól vehettek, mint a Hewlett-Packard (HP) vagy éppen anno a Compaq. Emlékszem, ez a kettő volt a legnépszerűbb hazánkban, noha más gyártóktól is lehetett beszerezni komplett konfigurációkat (pl. IBM – oh, azok a fekete színű IBM billentyűzetek!). Ezek ugyan magasan drágábbak voltak a boltokban „összebarkácsolható" példányoknál, de nem is ezért választották azok a cégek ill. magánszemélyek, akik beruháztak rá.

A fő indok, amiért a drágábbat is hajlandóak voltak az emberek megfizetni, az – a márkanév mellett – a terméktámogatás volt. Mivel ezeket a gépeket egy hivatalos resellertől vásárolta az ember, általában azon a bolton keresztül kapott mindenféle technikai supportot, akár helyszíni garanciális szerelést is (habár ez is sokszor csak „olcsóbb" szerelési és kiszállási díjakat jelentett a listaárnál, és nem ingyenességet). Ezenkívül nagyon sok esetben már ekkor is mindenféle Microsoft-terméket csomagoltak a gépekhez, esetleg teljes irodai csomagokat is árusítottak a bolti árnál olcsóbban – ez egy cég számára egyszerűbb megoldás, mint szakembert felvenni, aki maga válogatná össze az alkatrészekből a gépeket, sőt, nagyobb gépvásárlásnál kedvező árakat is tudnak biztosítani a cégek számára, ami alkatrészeknél ugyancsak nem lenne kivitelezhető.

A számomra egyik legemlékezetesebb eset egy Compaq géppel történt, amit az egyik nagy magyarországi cégen keresztül vettek egy ismerősömnek, aki azt az egyik agglomerációs városban használva keserűen tapasztalta, hogy a babyházba pakolt sok minden nyáron nem hajlandó működni – természetesen az elégtelen hűtési megoldások miatt. Egyszerűen fényes nappal, huszonakárhány fokban már bekapcsolni is lehetetlenség volt a gépet, csak este, amikor hűvösebbre fordult az idő, akkor lehetett életre kelteni. Sajnos ezek a babyházak, a kilencvenes évek közepén és azelőtt forgalmazott gépek leginkább olyan érzékenyek voltak mindenféle külső hőváltozásra, mint a laptopok, továbbá a szervizelésük is ezekhez a mütyürökhöz hasonlóan költséges mókának számított.

Hiába, leginkább ekkor is már azok az emberek jártak jól, akik értettek a dologhoz, és maguknak rakták össze a konfigurációjukat. Persze, ez manapság már jócskán megváltozott, hiszen ahogy a laptopoknál, a nagyobb gyártók egybegépeinél is sikerült már olyan megoldásokat találni, amelyekkel ezek a problémák kiküszöbölhetők. Amit jelenleg találhatunk a piacon, az is tükrözi a kicsinyítés iránti affinitást, hiszen ha megnézzük a Compaq Evo termékeket, ott is találhatunk néhány vékonyra zsugorított megoldást, vagy ha éppen más termékeket nézünk, az a tendencia is elkezdett teret hódítani, hogy a monitorok (TFT természetesen, hiszen ezeket akarják a munkahelyeken terjeszteni) aljába/hátára helyezik el a számítógép főbb komponenseit.

http://www.compaq.hu/termekek/asztali_gepek/evo/
http://www.ibm.com/hu/products/pc/portfolio/netvista/

OPENGL 2.0: AVAGY MIT HOZ A JÖVŐ?

1991-es megjelenése óta az OpenGL a háromdimenziós renderelés elsődleges eszközévé vált. Az OpenGL-t rengeteg alkalmazás használja, a professzionális tervező szoftverektől kezdve az otthoni felhasználók számára készített játékokig. A jelenleg elérhető legújabb változata az 1.4, a szabvány követi a grafikus hardverek fejlődését, de a kora egyre inkább érezhető a Microsoft Direct3D-jéhez képest. A több mint egy évtizedet megélt szabvány felélesztése érdekében a 3DLabs mostanában egyre többet emlegeti egy 2.0-s változat lehetőségét.

A 3DLabs már nagyon régóta támogatja az OpenGL közösséget a professzionális piacra készült fejlettebbnél fejlettebb 3D-s hardverek készítésével. A 3DLabs grafikus gyorsítóit széles körben használják CAD-hez, (Computer-Aided Design, tervezés számítógép segítségével) multimédiás alkalmazások fejlesztéséhez és különleges effektusok készítéséhez. A 3DLabs technológiáit a PC-ken kívül még számos területen használják, például a harci repülőgépekben és a mobiltelefonokban.

1997-ig a legtöbb grafikus fejlesztés elsősorban kétdimenziós renderelésen alapult, csak ott használtak 3D-t, ahol a teljesítmény mindennél fontosabb volt, ilyen például a CAD és a virtuális valóság (például filmek). A 90-es évek közepén egy addig ismeretlen cég, a 3dfx készített egy olyan 3D-s számításokra képes grafikus kártyát, amelyet már az egyszerű otthoni felhasználók is megengedhettek maguknak. Most, alig fél évtizeddel később az asztali videokártyák már szinte utolérik, sőt teljesítményben sokszor le is hagyják a náluk több tízszer annyiba kerülő professzionális társaikat. A teljesítményen kívül rendkívül sok olyan szolgáltatást nyújtanak már ezek, amiket nemrég még csak a legdrágább megoldások tudtak. Ilyen például a cube mapping, a hardveres transformation and lightning (T&L) vagy a programozható vertex és pixel shaderek. Bár az OpenGL 1.x-nek még van lehetősége fejlődni, a gyors változással előbb utóbb nem tud lépést tartani, ezért mindenképpen tovább kell lépni.

Az OpenGL 1.3 API (Application Programming Interface, alkalmazásfejlesztő felület) például rengeteg komoly korláttal rendelkezik, így a programozói felület újabb szolgáltatásokkal történő bővítése nagyon nehézkes. Az alap OpenGL szabvány dokumentációja körülbelül 284 oldalon ír a programozói irányelvekről és szokásokról, ezzel szemben az nVidia kiegészítő kézikönyve, amely a csak pixelenkénti árnyékolás használatáról szól, több mint 500 oldalas. A korlátok oka az OpenGL 1.x korán kívül az, hogy a grafikuskártya-gyártók az örök verseny eredményeképpen napról napra újabb és újabb OpenGL bővítményeket dolgoznak ki anélkül, hogy kellőképpen együttműködnének a szoftverfejlesztőkkel.

Komoly veszély, hogy az OpenGL is a DirectX hibájába esik. A DirectX-ek állandó „foltozgatásának" köszönhető például az, hogy az DirectX 8-ban definiált 1.2-es programozási lehetőségeket fél évre rá már felváltotta a DirectX 8.1 1.4-es utasításkészlete. A Geforce 3 például az 1.2-t ismeri csak, míg a Radeon 8500 az 1.4-et, a programfejlesztők viszont minél több példányban akarják eladni terméküket, így az 1.2-re optimalizálják azokat, vagyis az újítások kihasználatlanul maradnak. A DirectX 9 megjelenésével remélhetőleg megoldódik a kérdés, ugyanis a Microsoft ígéretei szerint az már hardverfüggetlen programozási felület lesz.

Néhány fejlesztő a programozható egységek kihasználása érdekében az OpenGL 1.x olyan, egymástól eltérő kibővítéseit javasolja, amelyek csak bizonyos gyártótól származó hardverekkel képesek együttműködni, a többiekével inkompatíbilisek.

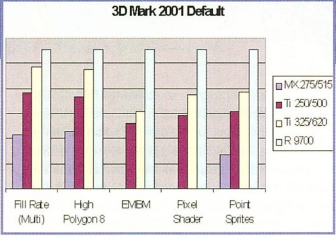
Mások megpróbálják általánosítani a programozható egységek használatához szükséges bővítéseket, de ez még mindig nagyban függne az adott hardvertől, mivel nem működhet minden OpenGL megoldáson. A 3DLabs OpenGL 2.0-jának célja egy egységes, hardverfüggetlen nyelv létrehozása, amely szinte minden (azonos fejlettségi szinten levő) OpenGL támogatású grafikus gyorsítóval használható. Szerencsére a 3DLabs rendkívül sok pozitív visszajelzést kapott már a témában érdekeltektől. Több egyetem, mint például a Stanford már régóta dolgozik az OpenGL renderelési eljárásának olyan bővítésén, amely megfelel a 2.0 több alapelvének is. Rengeteg hardvergyártó és szoftverkészítő érdeklődik a technológia iránt, mivel így kevesebb fejlesztéssel jobb és gyorsabb termékek készíthetők, ennek köszönhetően a fejlődés is tovább gyorsulhat.

A programozható shaderek miatt a jelenlegi OpenGL alapelvek nagy százalékát mindenképpen le kell cserélni. A programozható vertex feldolgozás helyettesíti az eddigi T&L-t, a normalizációt, a textúrák koordinátáinak számolását és a köd renderelését. A fragmentfeldolgozó egység lecseréli a textúra-hozzáférés, a textúra-alkalmazás, az alfatesztelés és a pixelművelet jelenlegi módszerét. A tömörítő egység összefüggő folyammá alakítja a pixel adatait, amelyek ezután a renderelő pipleline-ba kerülnek. A programozható eljárás segítségével magasabb teljesítmény és jobb képminőség érhető el a statikus T&L egység kikerülésének köszönhetően. Az OpenGL 2.0 további újítása a memóriakezelés fejlesztése. Az OpenGL 1.x nem tudja közvetlenül irányítani, hogy az objektumok mikor és hol tárolódnak vagy törlődnek a memóriában. A 3DLabs tervei közt szerepel egy új vezérlőeljárás bevezetése, amely már hatékonyabban képes a memóriaműveletek időzítésének ellenőrzésére. Az OpenGL 2.0 minden adathalmaznak külön prioritást és szabályzatot ad, és a memóriába történő írási, törlési és tömörítési műveleteket is szabályozni tudja.

Bár az OpenGL 2.0 még fejlesztés alatt áll, a 3DLabs rengeteg információt ad ki az újításairól, hogy a fejlesztők ne egy kész szabvánnyal találják szembe magukat, hanem lépésről lépésre követni tudják a dolgok alakulását. Az OpenGL 2.0 újításai közül a hardverfüggetlen programozás lehetősége a legfontosabb, ha ez sikeresen megvalósul, akkor végre ki lehet használni az elmúlt évek fejlődéseit.

Yvorl

CLUB 3D GF4 TI 4200 HP ÉS GF4MX-480



3D Mark 2001 Default - Játékok	MX 275/515	Ti 250/500	Ti 325/620	R 9700
Car Chase Low	118.2	164.2	182.4	184
Car Chase High	51.1	56.8	59.8	59.9
Dragothic Low	113.7	194.9	229.5	270.3
Dragothic High	51.1	106.2	126.8	143.3
Lobby Low	120.1	144.1	150.9	160.7
Lobby High	57.7	68.6	70.2	71.5
Nature	0	67.2	84.4	116.3
Összpontszám	6737	11006	12453	13782

Unreal Tournament 2003	MX 275/515	Ti 250/500	Ti 325/620	R 9700
Flyby	70,89	140,178	157,61	180,27
Botmatch	50,64	58,767	60,33	62,86

A holland Club 3D igen erőteljesen nyomul az európai, így a magyar piacon is, ennek eredményeként szinte az összes kiskereskedés polcain találkozhatunk a nevével fémjelezett termékekkel. Videokártyák közül egyaránt gyárt ATI és NVIDIA alapúakat is, melyek közül a GF4MX-480-at és GF4 Ti 4200 XP-t próbálhattuk ki. Utóbbi érdekessége, hogy a legtöbb gyártó termékével ellentétben nem követi teljesen az nVidia referencia-ajánlásait, a gyártó inkább rászánt még egy kis időt, és optimalizálta azt. Meg is van az eredménye: a cég szerint a kártya a gyári értékeknél 25%-kal magasabb teljesítményre is képes minden probléma nélkül. Már több vetélytárs is kínál az nVidia által ajánlott értékeknél magasabb órajelen futó Geforce 4 Ti 4200-at, azonban ez csupán néhány megahertzet jelent. A Club 3D nem változtatott az alapórajelen, a grafikus mag 250, a memória pedig 500 Mhz-en fut, cserébe azonban egy kis állítgatás után a szokásosnál lényegesen magasabb teljesítményt ígér.

Nem láttuk értelmét egy 3,5 Ghz-en járatott Pentium 4-gyel tesztelni a videokártyát, több okból sem. Egyrészt a Geforce 4 Ti 4200XP egy középkategóriás kártya, olyanok veszik, akiknek fontos a teljesítmény, de az ár is döntő szempont. Az 1833 Mhz-en hajtott Athlon XP körülbelül ugyanabba a kategóriába tartozik, mint a Ti 4200XP, és ennek megfelelően kölcsönösen kiszolgálják egymást. Amint a grafikonokon is látszik, az összehasonlítás kedvéért egy Radeon 9700 Pro-t is kipróbáltunk az adott környezetben, de ennek már erősen lassú ez a processzor, így nem tudja megmutatni igazi erejét. Éppen ezért rövidtávon semmi értelme például egy Athlon XP 1800+ mellé egy Radeon 9700 Pro-t venni, a Geforce 4 Ti 4200 lényegesen alacsonyabb áron hasonló teljesítményre képes mellette. Ugyanez igaz fordítva is, még ennél is kevesebb értelme van százezer forintot áldozni egy 2,8 Ghz-es Pentium 4-re, ha mellé „csak" egy Ti 4200-at rakunk, mert a Radeon „kihasználatlan" teljesítményének köszönhetően ott legalább gond nélkül használhatunk magas anti-aliasing vagy anisotropic filtering értéket, mivel az a videokártyát és nem a processzort terheli. A másik „végletet" is kipróbáltuk, amely nem más, mint egy Club 3D Geforce 4 MX-480, vagyis egy 8x-os AGP csatolót támogató, 275/515 Mhz-es alapórajelen futó Gerforce 4 MX. Térjünk rá végre a teszt alapkérdésére, vagyis mit tud a Club 3D változata! A cég pluszmunkája meghozta gyümölcsét. A tuning eredménye igen meggyőző: a kártya teljesen stabilan ment 325/620 Mhz-es értéken, ami 30, illetve 24%-os órajel növekedést jelent, és közel azonos teljesítményt jelent, mint egy Geforce4 Ti4600, amelynek órajele 300/650 Mhz.

Tesztkörnyezet	
Processzor	AMD Athlon XP 166x11=1833 (~2250+)
Alaplap	Gigabyte 7VAX (VIA KT400+VT8255)
Memória	512MB PC2700 Samsung SDRAM
Videokártya #1	Club 3D Ati Radeon 9700 PRO
Videokártya #2	Club 3D nVidia Geforce 4 Ti4200
Videokártya #3	Club 3D nVidia Geforce 4 MX440-8X
Driver #1	Ati Catalyst 6193
Driver #2	nVidia Detonator 40.72 WHQL
OS	Windows XP SP-1
DirectX	9.0 RC0
	3D Mark 2001 SE Build 330
	Unreal Tournament 2003 v2136

Ahogy az a grafikonokon jól látható, a videokártya-limitált játéktesztekben jelentős növekedést hozott a tuning, az adott környezetben minimálisra csökkent a különbség a Radeon és őközte. A Geforce 4 MX-en semmi nem segít, hiába a 8x-os AGP és az óriási órajel, ahol igazán szükség van a teljesítményre, menthetetlenül elvérzik. Akinek nincs pénze Geforce 4-re, az vegyen Geforce 3 Ti 200-at vagy Radeon 9000-et, esetleg 8500-at, és egy gyors, az MX-nél sokkal többet tudó, értékállóbb videokártyával lesz gazdagabb – azonos áron. A 3DMark 2001 videokártya-tesztjeinél óriási, mintegy 30%-os teljesítménynövekedést mutatnak a tuning hatására, igaz, itt a Radeon előnye is növekszik.

A „valós" alkalmazásnak számító Unreal Tournament 2003 alatt már lényegesen kisebb a különbség, az üres pályán készülő „flyby" tesztben mindössze 12,5%-ra csökken az előbbi 30%, a processzor-limitált, botok harca közbeni teszt esetén pedig egészen elhanyagolható, 2,7%.

A Club 3D terméke mellé kategóriájához képest rengeteg extrát kapunk. Ma már egyre kevésbé adnak a gyártók teljes játékot a videokártyájuk mellé, ehhez viszont kettő is jár: a Croteam Serious Samének első része, valamint a Take 2 Motocross Mania-ja. Igaz, egyik sem mai darab, de azért mindkettőt érdemes kipróbálni.

A csomagban egyébként természetesen találunk DVD lejátszó szoftvert, driver CD-t, valamint egy DVI D-Sub és S-VHS RCA átalakítót, egy RCA kábelt és a használati utasítást.

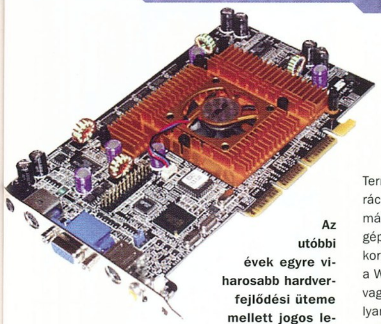
Végül egy érdekesség. A kártya dobozán található egy „Special Copper Cooling" (különleges rézalapú hűtés) felirat, azonban első ránézésre is látszik, hogy a borda nem színtiszta vörösréz. Leszedtük a bordát, hátha a processzorhűtőkhöz hasonlóan egy rézbetét található benne, ami a grafikus maggal érintkezik. Igen furcsa meglepetés ért minket: a hűtő alja is ezüst (alumínium) színű, valamint az egész túl könnyű ahhoz, hogy befestett vörösrézről legyen szó. Nem akartuk elhinni azonban, hogy átvertek minket, így hát jobban utánajártunk a dolognak, és egy kis „csiszolás" után fény derült a titokra. A borda réteges felépítésű: legalul, a maggal érintkező réteg alumínium, utána egy rendkívül vékony, körülbelül egy század milliméter vastagságú rézréteg következik, ezután pedig ismét alumínium jön. Ilyen megoldással még soha nem találkoztunk, és nem is értjük, hogy miért nem a legalsó réteg a réz, talán lekopna?

Összességében tehát elmondhatjuk, hogy a kártya hozta a hozzá fűzött reményeket, vagyis a gyártó állta a szavát, a 25%-os növekedés elméletben megvan, de a gyakorlati használat során ez nem jelent sokat, főleg ha figyelembe vesszük, hogy a cikk írásakor még nettó 9000 Ft-tal többe kerül, mint a Club 3D által kínált „sima" Ti 4200. Én azt javaslom, hogy amikor a Club 3D megoldásának ára már nem lesz érezhetően magasabb, mint a vetélytársakéi, akkor mindenképpen válasszuk ezt, egyébként pedig erősen fontoljuk meg, hogy megéri-e a többletköltséget a tuning – főleg annak ismeretében, hogy a Geforce 4 Ti 4200-ak egyébként is jól húzhatónak bizonyulnak, vagyis (közel) hasonló eredmény érhető el több más gyártó (lásd ASUS GF4 Ti 4200 – a szerk.) termékével is.

Yvorl

IDŐTÁLLÓ HARDVEREK

AVAGY MIT VEGYÜNK HOSSZÚ TÁVRA?



Az utóbbi évek egyre viharosabb hardverfejlődési üteme mellett jogos lehet a felvetés, vajon mennyi ideig használható egy-egy termék, mielőtt végleg lecserélésre érik. Ennek szellemében határoztuk el úgy jó háromnegyed évvel ezelőtt, hogy egy akkor még megfizethető, kellemes felső-középkategóriába tartozó konfigurációt tartós tesztnek vetünk alá, megnézve hogyan teljesít, képes-e helytállni az időközben megjelenő játékok egyre komolyabb igényeivel szemben.

Az akkor választott konfiguráció jelen aspektusból fontosabb elemei a videokártya, a processzor és az alaplap lesznek. Választásunk egy akkoriban nagyon jó vételnek számító alaplapra, a kor slágerének számító Tualatin procikat is fogadni képes Asus TUSL2-C-re, egy olcsóbb megoldásnak számító 1 GHz-es Celeron processzorra, valamint egy viszonylag jobb minőségű, de ár-érték arányban az abszolút csúcson lévő GeForce3 Titanium chipsettel szerelt videokártyára, a 64 MB-os Asus V8200 Geforce3 Ti200 Deluxe-ra esett. Mivel a cikk a tartósság és használhatóság szellemében íródott, nem kívánok senkit táblázatokkal és technikai részletekkel fárasztani, értékelésként inkább csak a látható eredményre és személyes benyomásaimra hagyatkozom majd.

Természetesen fél évvel ezelőtt az említett konfiguráció bőségesen elegendő volt bármely játék maximális részletességen történő futtatáson, hiszen a gép minden eleme könnyedén megbirkózott az akkori követelményekkel. Akkor még javában gyűrtük a Wolfenstein-t, a Medal of Honor-t, a Renegade-t, vagy a Gothic-ot, ám ezek egyike sem tudta komolyan megizzasztani gépünket. Később megérkezett a 2002 FIFA World Cup, a Jedi Outcast, a GTA3 és a WarCraft III, de ezen akadályokon is lazán átugrottunk. A közelmúlt játékai közé tartozó Battlefield 1942, The Thing, vagy akár a Mafia már kisebb aggodalommal töltött el bennünket – főleg az utóbbi csámcsogó erőforrásigényétől tartottunk – ám a konfig, elsősorban a GeForce3 Titaniumnak köszönhetően remekül teljesített.

Ezzel nagyjából el is érkeztünk a jelenhez, ahol a No One Lives Forever 2, a Need for Speed Hot Pursuit 2, vagy akár a FIFA Football 2003 riogatja a kisebb teljesítményű gépek tulajdonosait. Megelégedéssel konstatálhatjuk, hogy bár mindenki GeForce 4-ekről harsog, azért még kedvenc összeállításunk emelt fővel állhat ki ezen erőforrás-zabáló játékok elé is. Persze némiképp más a helyzet az Unreal Tournament 2003 esetében, ahol még a legújabb GeForce 4 Titanium kártyák is épphogy nem kezdik kényelmetlenül érezni magukat, és ez a tendencia valószínűleg egyre több játék esetében igaz lesz.

Összefoglalásképpen tehát azt mondhatjuk, hogy egy közel éves ciklust könnyedén átvészelhettünk egy akkoriban jól megválasztott összeállítással (jól megválasztott, tehát nem mindenből az ész nélküli legdrágább darabokkal dolgoztunk, úgy nyilván ez az időszak tovább is kitolható).

És most térjünk rá a cikk második – talán érdekesebb részére – vagyis mit vegyen az, aki most akar hasonlóan jól járni. Véleményünk szerint jelenleg a Northwood magos Celeronok nyerő választásnak tűnnek, tehát egy 2 GHz-es procit választva kellő alapteljesítményt adhatunk a rendszernek. Köztudott, hogy monitoron és alaplapon nem szabad spórolni, tehát válasszunk valami márkásabb 845E chipsetes lapot a procink alá (például remek választás az Asus P4B533). A videokártyák ár-teljesítmény versenyét jelenleg toronymagasan vezetik a GeForce4 Titanium 4200-asok, melyek méltó utódai a tesztben szereplő G3Ti200-nak. Az már tényleg csak pénztárcafüggő, hogy ezen belül egy olcsóbb (mondjuk Club), vagy drágább (mondjuk Asus) terméket választunk.

JuliuS

SOYO P4S-645DX DRAGON ULTRA

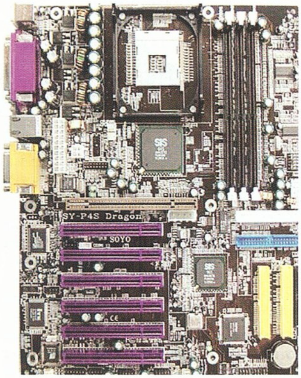
Őszintén bevallom, eddig még nem volt szerencsém a tajvani cég egyetlen alaplapjához sem, és ez talán nem is meglepő, hiszen nem nagyon lehetett velük a honi boltokban találkozni. Ennek ellenére az első találkozás igencsak jóra sikeredett – erről olvashattok részletesebben cikkünkben.

Nem volt éppen egy mindennapos randevúnk, az affér pedig több mint egy hétig tartott, úgyhogy részletesen kiismerhettem a termék minden tulajdonságát. Ha megnézzük, a külsejét tekintve a helyzet nem volt túlságosan kétségbeejtő, hiszen az alaplap egy 2,8 GHz-es Pentium IV-es processzorral, 512 MB Kingston DDR SDRAM-mal, valamint egy Abit Siluro GeForce4 Ti4600 128 MB videokártyával egészült ki a teszt idejére. Talán mondanom sem kell, hogy tuningolás nélkül is a leggyorsabb konfigurációk egyikét sikerült összeállítanunk, amit aztán jócskán meg is izzasztottunk a manapság beszerezhető legizmosabb játékokkal. De ne rohanjunk ennyire előre...

Ha a dobozt kinyitjuk, egyből feltűnhet, hogy mennyi mindent sikerült ekkora helyre bezsúfolni. Amennyiben magunk rakjuk össze a konfigurációt, nem lesz könnyű dolgunk, amíg mindent kiszedegetünk, majd a helyére illesztünk, ám higgyétek el, a végeredmény megéri a fáradozást! Mivel integrált ATA/133 RAID található az alaplapon, nem lesz meglepő, hogy három IDE-kábelt, valamint a floppy kábelét vehetjük kézbe. Továbbá a felszereltséghez tartozik egy 3.5"-os, vagy a bővítőkeret segítségével 5.25"-os helyre beszerelhető USB 2.0-s csatlakozó (az alap 2 mellé +4 csatlakozót nyerünk így), amelyet egy PCI-helyre dugható kártya segítségével hozhatunk működésbe (az alaplapra integrált chip nem tudja még kezelni az 1.1-esnél magasabb verziószámú USB-csatolókat, amiket a későbbi chipset viszont már simán ismer majd).

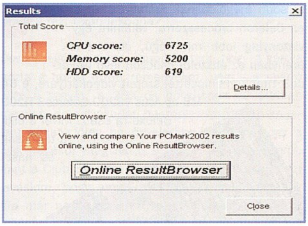
Az összeszerelésnél újabb problémával szembesültünk: ugyan ott a RAID-hez adott három kábel, azonban mindegyik azonos hosszúságú, és valljuk be, nem volt éppen egy kis mutatvány a beépítéshez használt nagytoronyban a megfelelő magasságig elhúzni a legfölső DVD-olvasóhoz szánt IDE-kábelt. Arról nem beszélve, hogy a csatlakozók pont ott helyezkednek el, ahová az AGP-s kártya is belóg, így itt is „feszült helyzet" alakult ki végül. Sajnálatos módon a mostani kártyák nem éppen a legrövidebbek, főként a Ge4-esek sikerülnek méretesre, így ez sem könnyítette meg a dolgunkat a beszereléskor – az elhelyezést lehetett volna jobban is kiötölni. Apropó, AGP: az alaplap támogatja az AGP Prót is, amelyet úgy vehetünk igénybe, ha a csatlakozónál lévő kis pöckötkiszedjük. Integrált audióról, Realtek chipsetes hálózati csatolóról, RAID-ről meg USB 2.0-ról beszélve természetesen a termékhez járnak az installációs programok is (egy eléggé idegesítő installfelülettel egybekötve), továbbá a Norton AntiVirus 2K2, a Norton Ghost 2K2, az InterVideo WinDVD, valamint további „bundled" progik. Ugyan az installálás kínszenvedés (egyenként kell kiválasztani a telepítendő eszközöket), minden jó, ha jó a vége, és sikerül működésre bírni az eszközöket.

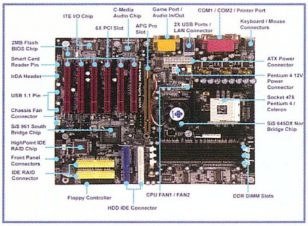
A BIOS-beállítások minden részletre kiterjednek, így első indításkor meglepődtem az 1,6 GHz-es kiíráson, aztán realizáltam, hogy bizony mi szorzólock nélküli PIV-es procit kaptunk a teszteléshez, úgy-

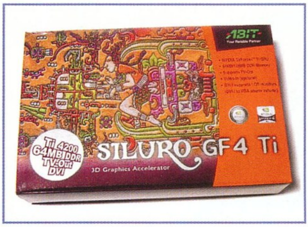


hogy kénytelen-kelletlen nekiálltam manuálisan előállítani a 133x21-et, ami amúgy az alaplapból alaphelyzetben kicsiholható maximális kombináció (21-nél nagyobb értéket nem adhatunk meg a BIOS-ban), ezzel behatárolva azt is, a jelenlegi BIOS-ával milyen processzort bír el maximálisan.

A tesztelést elsőként a szokásos PCMark–3DMark párosával kezdtük, majd az AIDA segítségével kicsit jobban is betekintettünk a gép belsejébe, végül pedig jöhetett a kétnapos nyúzópróba, aminek során olyan játékokat próbáltunk ki, mint a Need for Speed: Hot Pursuit 2, az Unreal Tournament 2K3 vagy a Ball Adventures. Talán nem kell mondanom, hogy szinte mindegyik játék akadásmentesen futott a tesztkonfiguráción, 1024x768x32bit-en, maximá-







lis részletezettség mellett. Ugyan az UT2K3 jócskán megizzasztotta a GPU-t 6-7 játékos robbantgatásaikor, a végeredmény még így is 40-50fps körül mozgott, ami úgy vélem, bőven elegendő az élvezetes játékhoz. Mindegyik progi úgy futott, mint az álom, ami azt hiszem, egy ilyen értékű összeállításnál talán nem is csoda.

Ami a hangot illeti, az alaplapra integrált 6-csatornás chip elég jól muzsikált, főként, hogy mindehhez még digitális kimenetet és egyebeket is kaptunk, ugyanis az alaplap egyik kiegészítő panelja a ház hátuljára szerelve, valamint az alaplapra csatlakoztatva ezt a funkciót szolgálja. A működésére stabil, a hőmérséklet megfelelő (az alaplapon saját ventilátor található, és az egyes értékeket jól követhetjük BIOS-ból is, vagy szoftveresen az operációs rendszerünkből).

Ennek ellenére az összehasonlító tesztek, valamint a tuningolási szándék meglétével kicsit csökkent a dicséretek száma. Az alaplap ugyanis nagyon úgy tűnik, nem volt éppen a leggyorsabb a mezőnyben, jócskán alulteljesített, amennyiben a pontszámokat tekintjük alapnak. A 3DMark 2001 SE esetében igazán megszenvedtünk, hogy bármiféle húzás nélkül 11700-11800 környékére feltornásszuk a konfigot, de azért a végére csak sikerült, ebben jócskán szerepe volt annak is, hogy a legújabb nVidia-féle meghajtócsomagot használtuk. Az ATA RAID ugyan jó dolog, de ha igazán használatba akarjuk venni, akkor érdemesebb egy kártyát beszerelnünk, mint a szoftveres alaplapi megoldást választanunk, hiszen az adatmozgatás a négy csatornán igencsak be tud lassulni. Szép, hogy összesen vagy 8 eszközt csatlakoztatunk, de csak akkor, ha ezeket nem egyszerre használjuk, ugyanis ebben az esetben igencsak sokat kell majd azt a bizonyos homokórát bámulnunk.

Szó mi szó, ennek ellenére az összkép azért szépen alakult, ha a megfelelő célcsoportot nézzük. Az alaplap nagyon sok funkciója kimondottan pozitív képet eredményezett, azonban azok a hiányosságok, mint az USB 2.0 félig-meddig történő támogatása, az IDE-csatolók rossz elhelyezkedése az alaplapon, valamint a lomhaság, nem éppen teszik ideális választássá a terméket a hardcore gamerek számára – ezért az árért sokkal többet is ki lehet hozni ebből a kategóriából. Ellenben azok, akik a teljes körű választékra vágynak, tökéletes partnert találhatnak az alaplapban, amely szinte minden jelenleg elérhető technológiát támogat, és ha ugyan nem is az egyik legszebb példány, ami a piacon van (gondoljatok csak a lila PCI slotokra), azért elég vonzó lehet azok számára, akik szeretik az integrált megoldásokat, valamint megelégszenek a szoftveres RAID-del.

Teszteredmények:

3DMark2001 SE	10509/11638*
PCMark 2002	6725 CPU/5200 RAM

** - az első eredményt 133MHz-es RAM-beállítással, a másodikat 166MHz-es kombinációval értük el*

Főbb technikai specifikációk:

Processzor:	Socket 478
RAM:	DDR333 SDRAM (maximum 3GB)
Slotok:	6 PCI, 1 AGP Pro
IDE:	66/100/133 (2 IDE + 2 szoftveres IDE-RAID)
Integrálva:	CMI 8738 6-csatornás hangvezérlő, Ethernet-csatlakozó

A teszteléshez az eszközöket az Elbatex és a Demo Stúdió bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

RAID vagy nem RAID?

Mire is jó a RAID? Ha megnézzük, segítségével megduplázhatjuk a tárolóeszközök számát, hiszen az alap 2x2 (Primary&Secondary Master&Slave) kibővíthető 4x2-re. A négy csatlakoztatható egység ugyan elsőre nem tűnhet kevésnek, de ha meggondoljuk, hogy van a gépünkben 2 merevlemez, egy CD-író, egy DVD-olvasó, akkor hamar kiderülhet, hogy ha a haver áthozza a vinyót, azt már csak valamelyik meglévő eszköz kiiktatásával tudjuk üzembe helyezni.

Csakhogy itt sem ilyen egyszerű a helyzet, mint ahogy azt elsőre gondolnánk. Ha megnézzük egy számítástechnikai bolt árlistáját, az Adaptec vezérlőkre tekintve láthatjuk, hogy egy „normális" eszköz 100 ezer forint körüli áron vihető el a boltokból. Ebből talán következik, hogy az alaplapra integrált vezérlők jók arra, hogy dupla annyi meghajtót kössünk rájuk, azonban mindezeket szoftveresen kezelik le, aminek a hátránya a stabilitás alacsonyabb szintje valamint a lassabb sebesség, hiszen a szoftveres adatáramoltatás eredményeképpen hiába is próbálkoznánk egyszerre 3-4 drive segítségével másolgatni, bizony, elkeserítő lenne az eredmény.

Éppen ezért ajánlják ezeket otthonra, hiszen ott jó, ha 4-nél több egységet csatlakoztathatunk (és amúgy a SCSI-eszközök nem annyira elterjedtek eme felhasználói kör tagjai között), ám nem várjuk el annyira a teljesítményt (az áruk pedig az alacsonyabb kategóriába tartoznak, hiszen ezek az alaplapok azért elérhetők mindenki számára). Ezzel szemben szerverkörnyezetben elengedhetetlen a bővítőkártya beszerzése a stabil, akadásmentes működési feltételek megteremtéséhez, ahol az elvárások is más síkon mozognak (ahogyan az árak is).

WWW.ELBATEX.HU
WWW.DEMOSTUDIO.HU

AHI A-T MOND, MONDJON B-T IS!

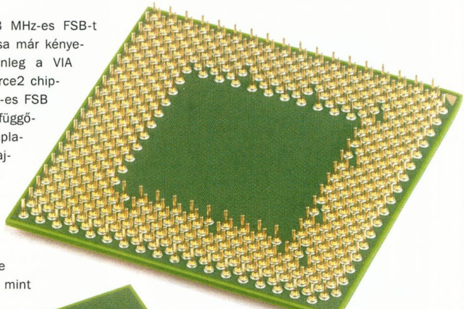
Az AMD a Thoroughbred mag „A” verzióját az Athlon XP 2200+ processzorban használta először, azonban a sokak által nagyon várt, 0.13 mikronos gyártástechnológiával előállított CPU nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, hiszen a tuningtesztek során bebizonyosodott, hogy az új mag léghűtéssel nem nagyon megy 1.8-1.9 GHz fölé. Az Intel azonban egyre magasabb órajelű Pentium 4-ekkel jelentkezett, így az Athlon XP-k fénye is halványulni kezdett, többek között a Northwood mag kiváló tuningolhatóságának köszönhetően (nem ritka a több mint 50%-os túlhajtás sem).

Az AMD-nek lépnie kellett, ha továbbra is versenyben akart maradni, így – bár az erőforrások legnagyobb részét a nagyon ígéretes Clawhammer processzorok fejlesztésébe fekteti – a mérnökök egy csoportja tovább optimalizálta a Tbred magot, így az új, XP 2400+ és nagyobb órajelű processzorok már a Tbred rev. B-t használják.

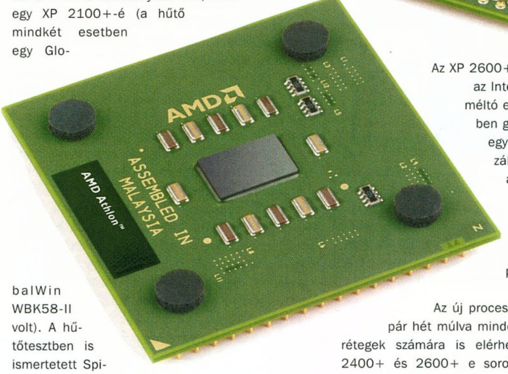
A fejlesztés eredményeként az új Tbred a már meglévő nyolc szilíciumréteg mellé kapott egy kilencediket is, így több hely jutott a CPU szerkezetének optimalizálására. Változott az FSB órajele is, az XP 2600+ felett végre áttértek a 333 MHz-es busz használatára, így az FSB végre szinkronban működhet a DDR333-as memóriákkal, ergo csökkentek a késleltetési idők is, minek köszönhetően a teljesítmény kb. 5%-kal növekedett.
A magfeszültség nem változott, továbbra is 1,65 Volt, a mag mérete viszont enyhén megnőtt, 80 mm2-ről 84 mm2-re, ennek ellenére a mag továbbra is nagyon kicsi hőátadó felülettel rendelkezik – az AMD csak olyan processzorra vállal garanciát, melynél rézbetétes vagy rézbordás hűtőt használnak. Az új Athlonok sem kaptak hőelvezető sapkát (mint a Pentium 4-ek), így erre továbbra is várni kell – nem tudni, hogy a Barton magos processzorokon lesz-e, de az biztosnak tűnik, hogy a Clawhammereken igen.

Változtattak a Performance Rating meghatározásának képletén is. Az XP 2400+-tól felfele már nem valós órajel x 1.5 – 500, hanem valós órajel x 1.5 – 600-zal számolják ki a PR értéket, így a 2400+ órajele 2.00 GHz, a 2600+ órajele pedig 2.13 GHz.

A kompatibilitás kérdését több szempontból is érdemes körüljárni. Az XP 2400+ és 2600+ nagy valószínűséggel a legtöbb, Palomino magos Athlon XP-t támogató alaplapban működni fog egy BIOS-frissítés után (itt előnyben lehetnek a márkásabb alaplapok tulajdonosai). A 333 MHz-es FSB-t használó Athlon XP-k támogatása már kényesebb kérdés. Hivatalosan jelenleg a VIA KT400, SiS 746 és NVIDIA nForce2 chipkészletek biztosítanak 333 MHz-es FSB támogatást, azonban gyártótól függően egyes KT266A/KT333-as alaplapok is képesek lehetnek meghajtani a gyorsabb buszt használó XP-ket.



Kellemes meglepetés volt, hogy a magasabb órajel ellenére az XP 2600+ hőmérséklete kb. 3-4 fokkal alacsonyabb volt, mint egy XP 2100+-é (a hűtő mindkét esetben egy GlobalWin WBK58-II volt). A hűtőtesztben is ismertetett Spire FalconRock I használatával a helyzet tovább javult, miközben a zajszint is igen alacsonyan maradt.



Mint az az egy hetes használat során kiderült, az új Tbred rev. B órajele sokkal jobban skálázható, mint az előző változaté. A mi példányunk a Spire hűtővel még 2.3 GHz-en is stabilan futott, de a neten már olvashatunk egészen elképesztő, 3.32 GHz-en (4494+) működő processzorról is. Az AMD elérte, amit akart, és az új revíziójú maggal sikerült kitolnia az Athlon XP család életciklusát néhány hónappal. Egyvalami azonban szembeötlő volt a tuningteszt során: a 2,3 GHz-re húzott CPU mindössze 2-3 százalékos teljesítménynövekedést tudott csak felmutatni, ami jelzi, hogy a lassan kiöregedő architektúrára ráférne már egy alaposabb ráncfelvarrás (Barton).

Az XP 2600+ teljesítménye alapján az Intel Pentium 4 2.53 GHz méltó ellenfele, sőt, sok esetben gyorsabb is annál. A P4 egyedül SSE2-re optimalizált alkalmazásokban tud az Athlon fölé kerekedni, ilyenből azonban még nem létezik túl sok (azonban a Lightwave igen jó példa erre).

Az új processzorok nem olcsók, de pár hét múlva minden bizonnyal szélesebb rétegek számára is elérhetőek lesznek. Az XP 2400+ és 2600+ e sorok megjelenésétől már nagyobb mennyiségben is fellelhető lesz a boltok polcain, azonban a 2800+ tömeges megjelenésére valószínűleg várnunk kell a jövő év januárjáig. Az árkülönbség nem jelentős az Intel és az AMD csúcskategóriás processzorai között, így itt már mindössze szimpátia kérdése a döntés. Egyértelmű győztesnek egyiket sem kiálthatjuk ki, kis eltéréssel hol az egyik, hol a másik szerepel jobban. A felfrissített Tbred mag elegendő mozgásteret nyújt ahhoz, hogy az AMD továbbra is versenyben maradhasson az Intellel vívott harcban, és ad egy kis plusz időt a mérnököknek, hogy befejezhessék a Clawhammert. Addig is dőljünk hátra, és élvezzük a versenyt...

Papabear

WINDOWS XP TUNINGTANFOLYAM 2. RÉSZ

Elérkeztünk az XP tuning tanfolyam második részéhez, melyben olyan segédprogramokról lesz szó, amik nagyban hozzájárulnak az XP gyors működéséhez. Természetesen nem kötelező ezeket a programokat használni, hiszen rengeteg kereskedelmi termék forog az Interneten, mindenki a magának legszimpatikusabbat kell, hogy kiválassza.

A Cacheman egy felhasználóbarát felülettel megáldott memória- és cachemenedzselő program, mely az egyik legjobb a maga nemében. Használata a beépített varázsló (Show wizard menü > Select All) segítségével pofonegyszerű, de megadom az általam javasolt beállításokat:

- Disk Cache: a „Maximize throughput for network applications”-re kell beállítanod;
- Icon Cache: a „Set large maximum Icon Cache size”-ot kell választanod;
- Unload DLLs from Memory: engedélyezd (Enable);
- Disable Paging Executive: engedélyezd (Enable);
- IO Page Lock Limit: a „Large IO page lock limit value”-t kell beállítanod;
- Disable NTFS last access update: engedélyezd (Enable);
- Hung App Timeout: az „Optimize this setting” elé pipát rakj;
- Wait to Kill App Timeout: az „Optimize this setting” elé pipát rakj;
- Menu Show Delay: az „Optimize this setting” elé pipát rakj;
- Filename Completion: ne engedélyezd (Disable).

Mikor mindezzel készen vagy, klikkelj a „Settings” szekcióra a jobb oldalon, válaszd a Tweaks gombot, majd a „Miscellaneous” fülön a „Wait to Kill App Timeout”-ot állítsd 4 másodpercre, a „Show delay”-t pedig 50 másodpercre. Ezután klikk az Options gombra, és vedd ki a pipát a „Load Cacheman on Windows Startup” elől. Végül menj a File menübe, és válaszd a „Save Settings”-et, indítsd újra a gépet, hogy a változások életbe lépjenek.
Az egészben az a szép, hogy a Cacheman-t nem kell többször futtatnunk ahhoz, hogy ezek a beállítások működjenek, tehát ezután nyugodtan jöhet a Cacheman eltávolítása/uninstallálása. Nem sértesz szerzői jogot, ha csak kipróbálod ezt a nagyszerű programot (megjegyzés: ezzel nem arra biz-

tatunk, hogy ne vegyél programokat, épp ellenkezőleg).

Sok hasznos ingyenes program van, de ezek közül is kiemelkedik Jouni Vuorio Regcleaner nevű programja, melyet a kezdetek óta magam is használok, és csak dicsérni tudom. Apró, ért magyarul is, és az alábbi funkciói rendkívül hasznosak.
Első lépésként installáld fel, tanítsd meg magyarul (Options > Language > Select Language > válaszd ki a Hungarian.rlg fájlt), majd állítsd be a következőket:

- Opciók > Regisztrációs adatbázis rendbetétele > Biztonsági másolat > Nincs biztonsági másolat készítés
- Opciók > Regisztrációs adatbázis rendbetétele > Ole tisztító > Nagyon hatékony

Második lépésként tisztítsuk meg a regisztrációs adatbázist:
- Eszközök > Regisztrációs adatbázis rendbetétele > Mind végrehajtása

Miután a keresés lefutott, nyomj CTRL+A-t, és válaszd a „Kijelöltek törlése” gombot (nyugodtan, ez a program TÉNYLEG nem töröl le semmi fontosat). Nyomd meg a bal oldalon található „Kész” gombot, majd válaszd az „Indítópult lista” fület. Itt láthatod, milyen programok töltődnek be még a Windows indulásakor. Ezek mind-mind lassítják a géped működését, így ha lehet, és tudod, mire nincs szükséged, töröld őket (megjegyzés: természetesen akár mindet kitörölheted, a Windows 2000/XP nem indít itt semmilyen programot). Sajnos szinte minden program telepítésekor bekerül ide valami, ezért rendszeresen ellenőrizd! Ha ezzel megvagy, indítsd újra a gépet.

Ez a rész nagyon fontos, mert sajnos az Interneten való böngészés során, programok installálásakor (a legjobb példa a DivX 5.02 kodekje, mely a Gator progit nyomja be a registry Run szekciójába) összeszedünk mindenféle hulladékot, amelyek szépen lassan ellepnek minket, majd a legváratlanabb időközönként reklámablakok tűnnek fel, és belassul a gépünk. Na ennek vessünk véget!

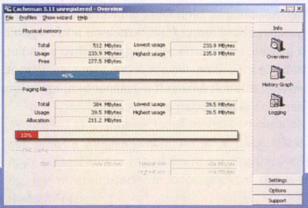
Először telepítsd az ingyenes Ad-aware nevű programot, melyhez a legfrissebb adatbázist is töltsd le (ha letöltötted, egyszerűen csak másold be a fájlt az Ad-aware mappájába, és írd felül a régit). Ezután indítsd el, és az A meghajtó kivételével mindent pipálj be. Nyomd meg a „Scan Now” gombot, majd ha lefutott a keresés, „Continue”, és töröld a talált összes bejegyzést!

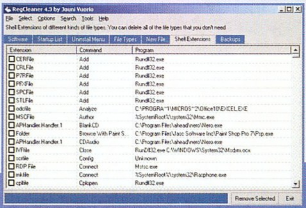
De ezzel sajnos nincs vége. A Windows XP sok remek beépített idegesítő funkcióval rendelkezik, néhány alkalmazása állandóan netezni szeretne, mások csak a drága időnket rabolják betöltődésükkel, stb. Hogy megszabaduljunk tőlük, vegyük igénybe az XP Antispy 3.61-et.

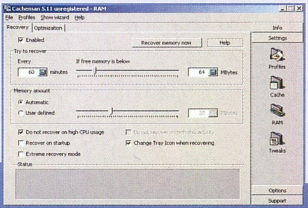
Azt hiszem, ezt a programot kell a legkevésbé magyaráznom, ami előtt zöld pipa van, az már tiltott funkció, nem kell hozzányúlnod. A piros felkiáltójelek a még élő, de letiltható funkciókat takarják (letiltod, ha rákattintva kipipálod). A piros tiltótáblát hagyd békén, annak megváltoztatása nem ajánlott!

Ha azt akarjuk, hogy XP-nk mindig megfelelő sebességgel fusson, rendszeres időközönként a registrytisztítást, a kémprogramok eltávolítását, a töredezettségmentesítést és az egyéb általunk kedvelt lépéseket végre kell hajtanunk. Rendszeres időközönként futtasunk le friss vírusadatbázissal teljes vírusellenőrzést gépünkön, és természetesen a Windows frissítéseiről se feledkezzünk el!

Yvorl
(www.hardwareoc.hu)



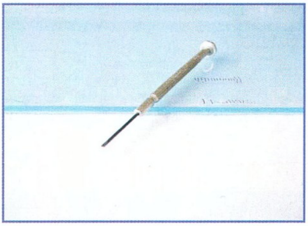


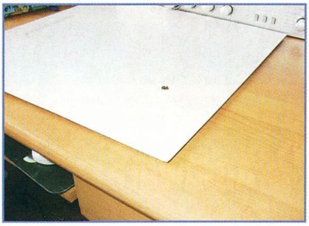


AblakMod

„Számítógépházunkra ablakot vágni nem természetes dolog" – ezt bátran kijelenthetjük, a modder részlegünk legalábbis egyértelműen ezen a véleményen volt... eddig. Külföldön már régóta űzik az átalakítás eme válfaját, és reméljük, hogy ezentúl Magyarhonban is nagyobb népszerűségnek örvend majd az AblakMod.

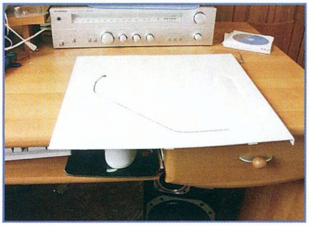
A művelet első hallásra teljesen értelmetlen pénzkidobásnak tűnik, hiszen ha meg akarjuk mutatni számítógépünk belsejét, le kell venni a ház oldallapját, és már meg is van oldva a probléma. Ez igaz, mint ahogy az is, hogy oldallap nélkül gyorsabban porosodik gépünk, hangosabb lesz, és felborul a légáramlás jól kialakított rendje. Az ablak – azon kívül, hogy megmutatja, mi lapul odabent – egy érdekes „BKV-feelinget" is kölcsönöz a gépnek, amit a megfelelő ventillátorok használata esetén kiszűrődő kék fény még szürrealisztikusabbá tesz... Lássuk a hozzávalókat! Egy számítógépház oldallapja, tetszőleges méretű plexi/lexan (itt 300 mm×300 mm×3 mm), valamint a hozzá illő méretűnél kb. 10 cm-rel hosszabb kédergumi a rögzítéshez. A plexit 650 Ft-ért vettük egy helyi boltban. Egyetlen hátránya, hogy karcolódik, ám ha valakit ez a tulajdonság nagyon zavarna, nyugodtan vehet helyette lexant (polikarbonát), az nem fog, igaz, kb. 6-8x drágább a plexinél. Olcsóbb vigyázni a plexire... A boltban további 800 Ft ellenében a formára vágást és a lekerekítést is elvégezték. Ezt a pénzt viszont érdemes kiköhögni, mert a plexivel sokat szenvedhetünk, és akkor se lesz olyan, amilyennek lennie kellene, ellenben a boltban az adekvát felszereléssel szinte bármit ki tudnak vágni baráti áron.

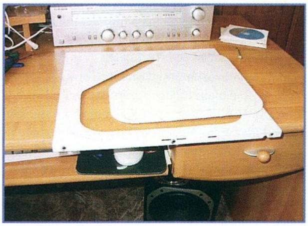


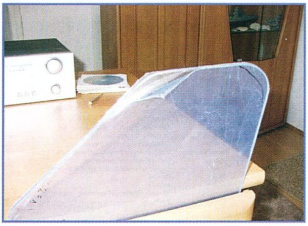


A kédergumi beszerzése már nagyobb problémát jelenthet, ebben az esetben azonban ez nem volt gond, amíg a plexit formára igazították, több fajta közül válogathattunk a boltban. A legvékonyabbat érdemes választani, mert még így is kicsit Ikarus jellege van... A plexi kerületénél kb. 10 cm-rel többet célszerű venni, nem jelent nagy többletköltséget (métere 600 Ft), viszont ha véletlenül nem elég a pontosan lemért hossz, a toldás nagyon csúnyán fest!

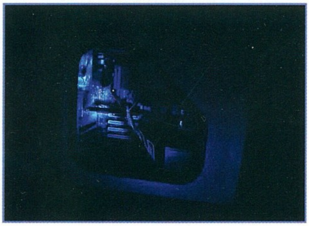
A lyuk előállításához fúrót, dekopírfűrészt és reszelőt vettünk igénybe, az ablak rögzítéséhez pedig némi szappanra is szükségünk volt.







Kezdetnek ragadjunk karctűt vagy egy vékony csavarhúzót, és jelöljük fel a kivágandó lyukat az oldallapra! A plexinél kb. egy centivel nagyobb lyuk a cél, különben lehetetlen lesz rögzíteni a gumival. Erre érdemes figyelmet fordítani, mert utólag flexszel kibővíteni nem jó móka, ezt tapasztalatból mondjuk. Ha megvan a jelölés, fúrjunk egy kezdőlyukat a fűrésznek, rögzítsük az oldallapot, és szépen egyenletesen haladva vágjuk körbe dekopírfűrésszel a jelölés mentén, a sarkoknál vigyázva, mert ott könnyen eltörhet a fűrészlap! Reszelővel érdemes lesorjázni, sokat kell még vele babrálni, mire bekerül az ablak, és könnyen egy csúnya seb bús gazdáivá válhatunk!



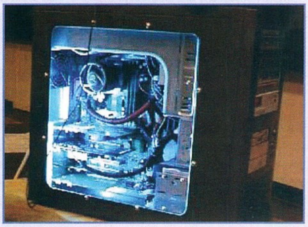
Elérkeztünk az átalakítás kritikus pontjához, ezzel kell a legtöbbet elszórakozni, és képet sem igazán lehet róla készíteni. Ha egyszer jól sikerül, akkor másfél perc alatt megvan, de előtte jó pár sikertelen próbálkozásra van reális esélyünk, főleg ha nem sikerült elég nagy lyukat vágni. Praktikus egy kis szappannal besíkosítani a gumikéder mindkét profilját, különben közel lehetetlen a mutatvány. Kezdésnek érdemes U alakban behelyezni a gumiprofilt az oldallap aljába, abba becsúsztatni a plexit, aztán fokozatosan haladva összeilleszteni, és összenyomni a kettőt. Ez eleinte nem olyan nehéz, a végén viszont rendesen lehet tipródni vele. Jó célszerszámnak bizonyult a ház bővítőkártyahely-takarólapja, amit kicsavaroztunk, és a felső L alakban behajlított végével húztuk be a kédergumit a helyére, nagymértékben leegyszerűsítve a finálét. A beillesztés után lemostuk az egész oldallapot, mert koszos volt és úszott a szappanban, egyszóval nem volt kimondottan esztétikus.

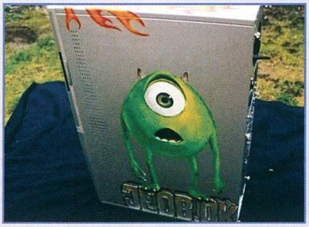
Jól végzett munkák eredménye a fenti képsoron látható. Óriási különbséget jelent az ablak a ház általános megjelenésében, sokkal különlegesebb lett a meglehetősen jellegtelen midiház. Még jobban mutatna a dolog, ha történetesen nem egy Slot1-FCPGA átalakítón figyelne egy ősi FOP borda, hanem pl. egy vörös alaplapon egy Dragon Orb úszna neonfényben, más hardvercsemegék meghitt társaságában. Ebben az esetben viszont jól kivehető az orrba helyezett táp, az alaplap felett átívelő kábelkígyóval.
Amennyiben kellő lelkesedéssel, magabiztossággal és felszereléssel rendelkezel, kövesd az utasításokat, és élvezd a végeredményt a saját gépeden – felelősséget természetesen nem vállalunk. Kétségek és félelmek esetén viszont ne ugorj fejest az átalakításba, inkább aludj rá egyet-kettőt.

(atus)
(www.prohardver.hu)

(A kezdeti fenntartások teljes mértékben eltűntek, sőt annyira megkedveltem ezt az ablakos házat, hogy elcseréltem a régi, bézs Acorp nagytornyomra, így most második moddolt gépként díszíti a lakásunkat!)

IME NÉHÁNY EXTRA ÖTLET A HÁZÁTALAKÍTÁSHOZ





Sziasztok!
Folytatjuk rendhagyó levelezésünket, mert bár ugyan a levrov új csődöre már feni a pennáját, hogy elkápráztasson titeket a fenomenális válaszaival, a felmerült sok megválaszolandó kérdés miatt mégis kénytelenek lesztek az én (néha korántsem annyira humoros) válaszaimat olvasgatni. A téma azonban komoly, a sok hozzánk érkező levél közül válogattunk, van ilyen is, olyan is a csomagban. Ezúton is köszönjük - így testületileg – a felajánlott konkrét segítségeket és buzdító szavaitokat, jól estek, kár is lenne tagadni. Következzen hát a levrov, induljunk neki!

NYEREMÉNYJÁTÉK

Hi G-Team.
Nagyon jónak találom az újságotokat. Egészen régóta követem az újságot. Az új cikkek is bejönnek. Folytathatnátok a programozókkal foglalkozó részt is mer tényleg jó volt. Ha lehetne akkor a jövőben a következő rész teljes játékának (már ha lesz ilyen) bemutatóját is felrakhatnátok a netre. Meg ne csináljatok má ilyen FAKE nyeremény játékokat. Meg persze Bővíthetnétek a netes sitot is.

Sziasztok
Idézet.."A laphoz csomagolva találsz egy levlapot, amelyen..." (2. oldal).
Gyorsan kell írnom mert a tűzoltók és az ideggondozó munkatársai mindjárt rámtörik az ajtót. 1+1+1 napja lapozgatom a Gurut oda-vissza de sehol nem találom a legkisebb nyomát sem a levlapnak. Már három napja bezárkóztam a szobámba azzal a feltett szándékkal, hogy megkeresem a LEVLAPOT, ha kell a föld alól is. Azóta 3 kg-t fogytam és anyám is kihívta a tűzoltókat és egy pszichológust is, hogy kicsalogasson a szobámból, de az a ***LEVLAP sehol sincs. A hajam kisebb csomókban áll a padlón, és már minden szobanövényem megettem de a LEVLAP felszívódott. Kezdek kissé fáradni... Most hogy belegondolok, tulajdonképpen ki vagyok én, nevetséges... NAPÓLEONNAK minek egy levlap, és miféle ördögi masina az a kompjúter. Na mindegy...katonák, sorakozó irány Waterloo, támadáááááás!!!!
Tisztelettel:
NAPÓLEON

u.i: Azért ha lehet küldjetek egyet mert Szent Ilona szigetéről szeretnék hazaírni.

Szervusz, Guru Team!
Érdekes, – sejtbiológiából már ismert technika – hogy szép hazánkban a gamer magazinok is osztódással szaporodnak :) Mindenképp szeretnék sok sikert és előfizetőt ($$$$$$) kívánni a továbbiakhoz. Előre megjegyezném, hogy a csábítónak szánt 4 számos előfizetési ajánlatotokra el is csábulok, csak egy apró gondom van: A lapban - és egy barátom által vásároltban sem!!! - nem volt benne az a biz. toto szelvény, amivel meg fogom nyerni a bazi erős játékspecifikus PC-t! Emiatt - úgy érzem - lényegesen csökkentek a győzelmi esélyeim :(Mit tudunk tenni? elküldítek emilben a kérdéseket? vagy postán a szelvényt? vagy vegyek még párat, hátha az egyikben lesz?
Várom a segítséget.
Üdv,
Sir bELFegoR

Nos, az alábbi 3 levél lényegében ugyanazt a témát érinti, mégpedig a PC GURU totó kérdését. Mint bizonyára észrevettétek, a mostani számban már ott lapul a kérdéses levlap, illetve a kérdések is materializálódtak a lap oldalain. Bizony tipikusan az jött be, ami mindig, ha nagyon készül valamire az ember – többszörös gikszerek erdeje üti fel a fejét pillanatok alatt. Természetesen szó sincs fake nyereményjátékról, a hitegetés nem a mi műfajunk, ezt átengedjük másoknak. Gondolkoztunk rajta, hogy Napóleon barátunknak csinálunk egy perszonális nyereményjátékot az átélt kínok miatt, de aztán letettünk róla, több okból is. Egyrészt Szent Ilona szigetén valószínűleg nem sok lehetősége lenne a legújabb programok kipróbálására a csúcsgépen, másrészt pedig az egyszemélyes nyereményjátékban nem tudtuk volna kisorsolni a második és a harmadik helyezettnek járó nyereményeket. Pedig milyen szívesen megcsináltuk volna....

WEB TÉMA

Hello!
Most nézem a weblapot szerintem a régi jobb volt. Legalább a fórumot lehetett volna meghagyni. Ha ez számít valamit akkor kérem önöket hogy tegyétek be a fórumot, előre is köszönöm...
ps: thx, originalkid

Nos, amit most látsz a neten, az egy „prospektus", ami gyakorlatilag színesen-szagosan illusztrálja, hogy az éppen aktuális lapban mi található azok számára, akik még nem vették a kezükbe a nyomdaterméket. Persze, hogy a régi jobb volt, hiszen egy halom ember készítette, tervezte, bla-bla-bla.... A jelenlegi állapot helyett kikerülhetett volna a „készítés alatt", vagy valami hasonló dolog, de mi úgy gondoltuk, hogy ez jobban szimbolizálja, hogy a PC GURU igenis létezik. Dolgozunk a honlap kérdésen is, korántsem tekinthető végleges megoldásnak, amit most látsz, pusztán egyfajta hiánypótlás, míg a megoldott taszkok sorában eljutunk az online megjelenés újraélesztéséig. Mindenesetre felelőtlenül itt sem szeretnénk semmit ígérni, majd meglátjátok az eredményt.

FEHÉR ZÁSZLÓ MEG MIEGYMÁS

Üdv, kedves (részben)megújult Pcguru-team!
Most éppen progon vagyok, tehát ráérek leveleket irogatni és kifejteni röviden véleményem a dolgok jelenlegi állásáról. Úgy érzem a Bear megérdemli, hogy néhány keresetlen szót intézzek hozzá (nem csak hozzá), azután a megható levelecske után, amit a különleges (10-11) számban fellelhető levrov végére biggyesztett oda. Mindenek előtt leszögezném, hogy nem puncsparádét akarok rendezni, mert nem szeretem a puncsot és csak a helyet foglalná. Elég régóta olvasom már a Pcgurut, többnyire úgy jutok hozzá, hogy vki már olvasta, de kb. 7 év alatt 1 v. 2 szám maradt ki csupán, tehát van egy kevés "rálátásom" az újság történetére. Ezt most csak azért írtam ide, mert kedves Bear mintha valami színvonal csökkenést említett volna az utóbbi két évre nézve. Hááát.. ezzel nem tudok teljes mértékben egyetérteni. Szerintem a design az évek során mindig a jó úton haladt és a tartalomra se lehetett igazából panaszkodni. Az, hogy valakinek ez vagy az nem tetszik.. a kedves olvasó is tévedhet (bár nem tudom, hogy ugyanazt a "hibát" mennyien jelezték), ha meg nem téved akkor gumicukrot neki :) Ráadásul egy kicsit olyan csengése volt a levrovnak, mintha Bear fehér zászlóval integetne egy szétbombázott betonfal mögül (megvan a MOHAA feeling) és azt kiabálná: "Igazatok van, igazatok van!" Megértem én, gáz volt, hogy kimaradt egy szám (főleg az előfizetők szempontjából), de azért ez ne menjen a lap imagéjának a kárára. Szerintem az újsággal mindig úgy voltak a huni gamerek, hogy nem a biblia, de érdemes rá hallgatni, most meg valaki beszól, hogy nem teccik a karakter style és már meg is változtattuk.. hogy van ez kérem? Szóval az újság jó és remélem jó is marad, de a hompage nem. Most legalábbis nem jó. Ez remélem nem marad így, mert ahogy elnézem akár az is lehetne a címe, hogy "mi van az újságban - röviden".. Ez bökte még a csőröm, de lassan vége a prognak, így vége a levélnek is. Ha esetleg megosztjátok ezt mással is az jó, főleg azért, mert akkor Rodhathal is olvassa és végre lesz egy keretes PCGURUM :) Minden jót kívánok a régieknek és még többet az újaknak (akik nem néznek könnyű feladat elé)!
kecskecsecs

Haladjunk sorban a felvetett gondolatok sorában, érdemes mindegyikkel foglalkozni. Tökéletesen igazad van abban, hogy az olvasóknak tetszett a PC GURU az elmúlt években, ami megnyilvánult abban is, hogy ez Magyarország vezető játéklapja volt, és jelenleg is az. Azonban amikor én színvonalcsökkenésről és problémákról írok, akkor olyan dolgokra gondolok, melyek az átlag olvasó számára láthatatlanok maradnak. Sok olvasó úgy van a számtech lapok olvasásával, hogy veszi egyrészt megszokásból, egyrészt a hozzá adott dolgok miatt, no meg a papírkötegben felvonultatott betűhalmaz miatt. Aztán egyszer csak azt veszi észre, hogy ez a lap már nem neki szól, kibukkan a feje a rózsaszín ködből, és rádöbben, hogy valami gáz van. Nos, ennek a folyamatnak a szakmai oldala már nagyon sok helyen fellelhető volt a PC GURU-ban. A főszerkesztő és a kiadó feladata mindig is az, hogy előretekintsen, és kitalálja, hogy az olvasók igényeit hogyan lehet még jobban kielégíteni – és továbbfejleszteni a lapot. Ez lényegesen különbözik attól a nézettől, hogy ne nyúljunk hozzá, mert így működik (no meg hát ugyebár fogalmunk sincsen, hogy mitől is megy a lap). Én annyit mondtam, hogy az innováció, a fejlődés megtorpant, a PC GURU megelégedett azzal, hogy egyre nagyobb erőfeszítéssel szüreteljen a teljes játékok között, miközben az igazi cél, a lap fejlesztése egy-két (általatok is) kritizált módosításon kívül nem valósult meg. Aztán. Az előfizetők semmiféle kárt nem szenvedtek, hiszen egy konkrét mennyiségre fizetnek elő (6 szám – 12 szám), így shiftelődött az előfizetésük egy hónappal. Ennyi. A karakterváltoztatást nagyon félreértetted. A levrovba bekerült levél puszta véletlen volt, ugyanis a karset-váltást kényszerűségből voltunk elvégezni, hiszen képzett fontológusok híján nem tudtuk felismerni a PC GURU-ban eddig használt fontokat.

Amikor arról írtunk, hogy nulláról kellett elkezdeni a munkát (melynek nyomai még egy-két hónapig bizonyára kísérteni fognak), nem vetítettünk egy szemernyit sem. Elődeink néha burleszkbe illő komolytalan tettekkel próbálták meggátolni a régi-új PC GURU eljövetelét – mint láthatjátok, sikertelenül, ezek közé tartozott a teljes layout „eltűnése" tokkal-vonóval... Egyébként továbbra is érdekelne minket a lapban régebben használt két fonttípus neve, egy-két gumicukrot megszavazunk a beküldőnek, bár a jelenlegit már nagyon megkedveltük, visszaváltoztatni biztosan nem fogjuk a kinézetet. Így a vége felé pedig üdvözlöm Rodhathal kollegát is, olvassa el a levrovot, és fizesse be kecskecsecs barátunkat egy keretezésre.

Sziasztok!
Segítsetek nekem! Évek óta programozom (C++; QBASIC; Visual Basic;C++ Builder; stb.) és készítek grafikákat 3D Studió MAX -el (és még sokminden), de elegem van már abból, hogy csak egyedül készítek játékokat (DOS, 3D, DirectX,stb.) (szerintem profi szinten). 18 éves vagyok és nemsokára érettségizem. És nem tudom hogyan tovább. Hol tanuljak? Hol találok egy játékfejlesztő céget? Egyszóval, hogyan lehet belőlem profi játékfejlesztő? Ha valakinek, akkor nektek tudnotok kell. Köszi!

Nos, az utat te is jól sejted, a legcélszerűbb lenne csatlakozni egy fejlesztőcéghez. Nagyon nagy mostanában a mozgolódás ez ügyben, én a teljesség igénye nélkül ide írom egy-két fejlesztőcsapat honlapjának a címét, innen már el tudsz indulni a korántsem könnyű úton:
Clevers - www.clevers.com
Digital Reality - www.digitalreality.hu
Mithis - www.mithis.hu
Stormregion - www.stormregion.com

Tisztelt szerkesztőség!
Eddig még nem írtam nektek, de már majdnem egy éve kitartó vásárló vagyok az újságotoknak. A nevem Krisztián és 24 éves vagyok. Először is szeretnék titeket megdicsérni, mivel nagyon jól munkát végeztek és az újságotok messze a legélvezhetőbb a magyar piacon. Azért szántam el magam írni nektek mert szerintem valami nagyon fontosat nem mondtatok el a HITMAN 2 játékról. Nekem az első rész az egyik kedvenc játékom volt és már k..... vártam a 2. részt. Lehet, hogy ezért egy kicsit elfogult vagyok. Igaz az, hogy tényleg rövidre sikerült a játék, de a pályákat úgy építették, hogy lehetséges legyen a célpontot úgy megölni, hogy senki más ne sérüljön és hogy ne legyen riasztás. Ha ez sikerül, akkor a pálya végéi megítélésben a Silent Assassin nevet kapja a játékos és legtöbbször extra fegyvert, amit máshol nem talál. Így pl. a hangtompított Baller vagy a lefűrészelt sörétes. Ha erre igyekszik a játékos szerintem már sokkal nehezebb és tovább tart a játék. Szerintem ezt a tényt le kellett volna írnátok. Ennyit akartam írni.
Krisztián

Igazad van, hiszen minden egyes játékos stílusa más és más. Nem szabad elítélni a tesztert, aki néha „kényszerűségből" zúzza le egymás után a pályákat, hogy a nagyérdemű minél hamarabb egy walkot is kézhez kapjon imádott játékáról. Az otthoni felhasználó sokkal szerencsésebb helyzetben van, hiszen régóta várt játékának minden pillanatát képes kiélvezni, akár tényleg napokat eltölteni egy-egy feladat legaprólékosabb kidolgozásával. Mivel egyetértünk veled a Hitman 2 ilyenfajta felfogásával, ezért is került be mindenképpen a leveled, mindenki tekintse a cikk kiegészítésének plz.

Tisztelt szerkesztőség!
Azzal a kéréssel fordulok Önökhöz, hogy a CD lemezen eltörött. Kérjük cseréljék ki, mert szükségem lenne rá. Állandó vásárlója vagyok a PC GURU havilapnak. A játék neve HEROES 2.
Tisztelettel
SZ Á

Kérem szépen, a számítástechnika veszélyes üzemág, mint azt bizonyára tudjátok. A nagyszerű 52x-es CD-ROM olvasók munkáját dicséri az alábbi levél, nem bírtuk ki, hogy illusztrálásképpen ne kerüljön be a dirib-darab CD-k képe. Aki csak teheti, óvakodjon a dzsunka meghajtóktól, itt határozottan hátránynak számít, ha gyorsabb az egység, mint a példa is mutatja.

Remélem hasznosan sikerült megtölteni ezt a 2 oldalt, a jövő hónapban átadom a stafétabotot a feladatra kész kollegának, csak rettegjetek tőle...

Bear™

PC GURU TOTÓ

1, A LucasArts egyik leghíresebb játéksorozata Indiana Jones-hoz kötődik. Melyik volt az utolsó játék a sorozatban?
a, Indiana Jones and The Fate of Atlantis
b, Indiana Jones and The Infernal Machine
c, Indiana Jones and The Temple Of Doom

2, A Tron filmet minden bizonnyal ismeritek, de vajon ki fejlesztheti a TRON 2.0 játékot?
a, Monolith
b, Raven
c, Rage

3, James Bond kedvenc figurája a játékoknak, az alábbi 3 játék közül melyik volt PC-s kiadású?
a, The World Is Not Enough
b, 007: Licence To Kill
c, Goldeneye 007

4, Az Operation Flashpoint fejlesztői egy közeli országban végzik áldásos tevékenységüket. Hol van a székhelyük?
a, Lengyelország
b, Horvátország
c, Csehország/Szlovákia

5, Melyik játék főszereplője nem nőnemű?
a, Zanzarah
b, NOLF
c, Hitman

6, Milyen terjesztésű az America's Army: Operations program?
a, ingyenesen letölthető
b, korlátozottan használható
c, teljes árú program

7, Az Age of Wonders sorozatnak eddig hány része jelent meg?
a, 1
b, 2
c, 3

8, A Warcraft III-ban a Blizzard elrejtett néhány csemegét, többek között egy saját játékuk néhány karakterét. Melyik játékból?
a, Diablo 2
b, Blackthorne
c, Starcraft

9, A hányatott sorsú Neverwinter Nights kiadót cserélt menet közben. Ki lett volna az eredeti kiadó?
a, Infogrames
b, Interplay
c, Electronic Arts

10, A Syberia nevű nagyon hangulatos kalandjáték kiadása egy francia cég nevéhez fűződik. Melyikhez?
a, Microids
b, UBI Soft
c, Infogrames

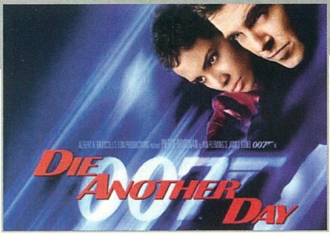
11, Ki készítette a Grand Prix sorozatot?
a, Sid Meier
b, Geoff Crammond
c, Mat Hoffman

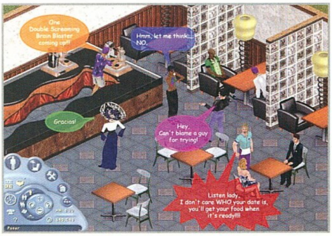
12, Melyik híres teniszező neve került fel nemrégiben egy játék dobozára, melyet a Cryo jelentetett meg?
a, Agassi
b, Sampras
c, Kiefer

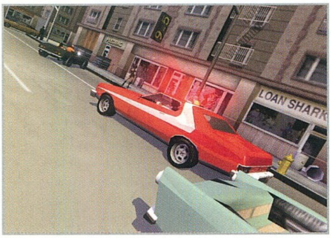
13, Melyik világháborúban játszódik a Sudden Strike II?
a, I.
b, II.
c, III.

+1, Mikor jelent meg a Grand Theft Auto első része?
a, 1996
b, 1997
c, 1998

PROGRAMAJÁNLÓ







2002. DECEMBER 1.
Vámos Miklós estje, Budapest - Buda Stage

2002. DECEMBER 1-23
Adventi kastélynapok, Gödöllő - Királyi Kastély

2002. DECEMBER 3.
Megjelenik a Dark Age of Camelot: Shrouded Isles és a Sims Online

2002. DECEMBER 5.
Filmbemutatók:
Nyakunkon a kisfiúnk /Tanguy - francia, feliratos/
Sejtjeink /magyar/
Harry Potter és a titkok kamrája /Harry Potter and the Chamber of Secrets - amerikai, szinkronizált/
Csonthülye /Mr Bones - dél-afrikai, feliratos/

2002. DECEMBER 6.
Mikulás napja.
Nyíradonyi Népzenei Találkozó - Nyíradony, Móricz Zsigmond Művelődési Ház
Mikulás buli, Budapest - Westend Citycenter

2002. DECEMBER 7.
Vangelis, Budapest - Lézerszínház, Planetárium

2002.DECEMBER 7-30.
Adventi és Karácsonyi Zenei Fesztivál, Budapest - Budavári Mátyás Templom

2002. DECEMBER 8.
Bemutató: Fjodor Mihajlovics Dosztojevszkij: Az idióta (A félkegyelmű) - Katona József színház

2002 DECEMBER 8 - JANUÁR 8.
Kiállítás: Rajzfilm illusztrációk, Budapest - Iparművészeti Múzeum

2002. DECEMBER 11-13.
Luca-napi Varázslatok, Pécs - Színház tér, Dominikánus Ház

2002. DECEMBER 12.
Megjelenik a Starsky & Hutch
Filmbemutatók:
Elhagyatva /Abandon - amerikai, feliratos/
Úttorlaszok /Kleistoi dromoi - görög, feliratos/
Kocka /Cube - kanadai, feliratos/
Háromszoros visszavágó
/3 Zeros - francia, feliratos/
Bella Martha /Drei Sterne - német, feliratos/

2002. DECEMBER 13.
Megjelenik a Silent Hunter 2
Péntek 13! A babonások inkább maradjanak otthon!

2002. DECEMBER 14.
Enigma, Budapest - Lézerszínház, Planetárium

2002. DECEMBER 15.
Ezüstvasárnap

2002. DECEMBER 19.
Telihold!
Filmbemutatók:
Halj meg máskor /Die Another Day - amerikai, szinkronizált/
Ponyvafilm /magyar/
A kincses bolygó /The Treasure Planet - amerikai, szinkronizált/
Megjelenik a Pc Guru!

2002. DECEMBER 20.
Betlehemes Találkozó, Nyíracsád - Petőfi tér
Karácsonyi kézműves vásár, Gárdony

2002. DECEMBER 21.
Adventi kézműves napok, Gárdony

2002. DECEMBER 22.
Aranyvasárnap: ma gyújtjuk meg a negyedik gyertyát az adventi koszorún

2002 DECEMBER 26.
Filmbemutató:
Beszélj hozzá /Hable con ella! - spanyol, feliratos/
Mindenütt no /Sweet Home Alabama - amerikai, feliratos/
Szétcsúszva /Sorted - amerikai, feliratos/
Ali G Indahouse /Ali G Indahouse - angol, feliratos/

2002 DECEMBER 27.
Szent János Napi Borszentelés, Eger - Bazilika

2002 DECEMBER 29.
Candide - bábjáték felnőtteknek ősbemutató, Pécs - Bóbita bábszínház

2002 DECEMBER 30.
LGT Táncképek, Budapest - Thália színház

A GYŰRŰK URA: A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE

Azt hiszem, bátran kijelenthetem, hogy az idei év egyik legjobban várt DVD-je cuppant be november 12-én a boltokba – és természetesen a mi meghajtóinkba is. A 2 DVD-s verzió elkerülése komoly erőpróba volt, de bátran állíthatom, hogy megérte a várakozást a 4 DVD tartalma. Elsőként szóljunk a filmről, mely tényleg jelentős változásokon esett át. Kinyitva a mellékelt brosúrát szemünkbe ötlik, hogy a film 48 főbb fejezete közül mindössze 22 maradt meg eredeti formájában, többibe bizony jelentősen belenyúltak az alkotók. Van, ahol ez jelentéktelen változásokat eredményezett, de akadnak nagyon komoly eltéréseik is. Jól látszanak ezek a részek, hiszen a behirdetett 30 perccel hosszabb változatban 5 teljesen új jelenet is helyet kapott. Ezek pontosabb jellemrajzot igyekszenek a szereplőkről festeni, Peter Jackson a rendező azon igyekezetét tükrözi, hogy egy kicsit jobban kerekítse a történetet, mely bizony a könyvverzióhoz képes elég kurtára sikeredett. Ez nem is csoda, hiszen a végső forgatókönyv 90 oldalnyi Tolkient tartalmazott, mely az eredeti mű vaskos 3 kötetéhez képest nem túl sok. Ennek ellenére a film (és az extra kiadás) jól megragadja ennek a világnak a lényegét, karakterábrázolása pedig megfelel a Tolkien-rajongók elképzeléseinek (nekem továbbra is a szörnyek ábrázolása nem passzol, de lehet, hogy ezzel egyedül vagyok). Az otthoni mozi előfeltétele a jó hangzás és a kimagasló képminőség, mindkét ismérvet elmondhatjuk a filmről. Külön élvezet az egyedülálló DTS ES 6.1 magyar hang, ilyet még nem hallhattunk magyar kiadású korongon, a hatás meggyőző, főleg természetesen az akciódúsabb részeknél.

A film megtekintése után következhet az extrák csemegézése – bevallom őszintén, egyszerűen képtelen voltam végignézni az összest egyszerre, a felkínált majd 400 percnyi tömény „így készült a film" húzós falat még a legnagyobb rajongóknak is. Pedig még a nyelvi korlátok sem játszhatnak be, hiszen többségében magyar feliratos kísérő extrákat láthatunk itt a legváltozatosabb témakörökben. Határozott vonulata van a másik két DVD-nek, hiszen a könyvtől a film megvalósulásáig vezeti a nézőt végig. A hagyományos értelemben vett extráktól eltérően a rendelkezésre álló hatalmas időtartam lehetővé tette, hogy tényleg apróságokra is kitérhessenek a készítők és az extra DVD összeállítói. Megdöbbentő tények kerülnek itt nyilvánosságra a film előzményeiről, hatalmas élmény látni a hobbitok falvát még pusztaságként, együtt szemlélni a film készítőivel az első kapavágásokat, a Zsáklak feletti hatalmas fa beültetését, vagy éppenséggel azt a folyamatot, hogy lehetőségük volt a film alkotóinak, hogy magára hagyják a helyszínt, hogy a természet elvégezze a maga munkáját a területen. A Weta stúdiónál tett hatalmas kirándulás is mindenképpen megér egy misét, ők készítették a film összes kellékét az utolsó pohártól a három kőbefagyott trollig. Nagyon megdöbbentő az alaposság amivel az utolsó apróbb részletekig kidolgozták a fegyvereket, a páncélokat és minden más dolgot. Ezek a filmben legtöbbször fel sem tűnnek, hiszen annyira természetesek, ahogyan azt elvárnánk, azonban mondjuk közelről megnézve Fullánkot derül ki, hogy seregnyi szebbnél szebb tünde motívum és írás sorakozik rajta, hogy a markolat egyediségét már ne is említsük. Ha pedig a zenei élményeket részesítitek előnyben, akkor említsük meg a Howard Shore által komponált 50 percnyi új zenét is.

Felsorolni és átadni is nehéz lenne azt az élményt, amit ez a kiadás jelenthet a Gyűrűk Ura rajongóinak: mindenképpen kihagyhatatlan vétel, legyen szó akár a mezei 4 DVD-s kiadásról, hogy az Argonath-szobrokat tartalmazó Alan Lee által tervezett díszdobozos verziót már ne is említsük...

Bear

SPI
December 2.
K-Pax - A belső bolygó (K-pax)
December
A kaptár (Resident Evil)

UIP
December 3.
Vissza a jövőbe trilógia (Back To The Future Trilogy)
E.T. - A földönkívüli (E.T. the Extra - Terrestrial)
A Vörös Sárkány legendája
(Hong Xiguan zhi Shaolin wu zu)
Kockázati tényező (Shu dan long wei)
December 4.
Egy nehéz nap éjszakája (A Hard Days Night)
December 10.
A láthatatlan ember (The Invisible Man)
Frankenstein (Frankenstein)
December
Szilaj, a vad völgy paripája (Spirit: Stallion of the Cimmaron)
Ha eljön Joe Black (Meet Joe Black)

BUDAPEST FILM
December 3.
A szibériai borbély (The Barber of Siberia)

WARNER
December 3.
MIIB II – Sötét zsaruk 2. (Man in Black II.)
December 10.
Végtelen & képtelen (Showtime)
December 12.
Penge 2. (Blade 2.)
December
Az utolsó mohikán (Last of the Mohicans)
Pindúr pandúrok
(The Powerpuff Girl's - Powerpuff Bluff)
Egy szexőrült naplója (Diary of a Sex Addict)
Szörnyek szülője (How to Make a Monster)
Háborús fenevad (The Beast)
Isten báránya (Agnes of God)

INTERCOM
December 3.
Britney Spears: Álmok útján (Crossroads)
Micimackó: Boldog Új Mackóévet! (Winnie the Pooh: A Very Merry Pooh Year)
December 10.
Megszólít az éjszaka (The Mothman Prophecies)
Ne szólj száj! (Don't Say a Word)
A nagyon nagy Ő (Shallow Hall)
December
9 és ½ hét (Nine and a ½ weeks)
Dolgozó lány (Working girl)
Kéjutazás (Joyride)

MOKÉP
December 3.
Sivatagi show (Animals Are Beautiful People)

BEST HOLLYWOOD
December 6.
Yamakasi
(Yamakasi - Les samouraï des temps modernes)
Az ígéret megszállottja (The Pledge)
Felpörgetve (Driven)
December 10.
Manitu bocskora (Der Schuh des Manitu)

AKI BÚJT, AKI NEM
(JEEPERS CREEPERS)

Színes amerikai horror, 90 perc, 2001

Főszereplők: Gina Philips, Justin Long, Jonathan Breck, Patricia Belcher
Forgatókönyv: Victor Salva
Fényképezte: Don E. FauntLeRoy
Zene: Bennett Salvay
Rendezte: Victor Salva

Tinihorror. Nem tudom, létezik-e ez a fogalom hivatalosan, mindenesetre én így hívom azt a vonulatot, melyet az olyan – egyébként remek – filmek képviselnek, mint például a Wes Craven-féle Sikoly, a Végső állomás vagy a Tudom, mit tettél tavaly nyáron. Ezek „alapanyagai" kellemes megjelenésű fiatalok, akik nagyon ijedt arcot tudnak vágni, és úgy sikítanak, hogy belefájdul az ember szíve. Hívják ezeket ijesztős filmeknek, angolul „scary movie"-nak is, ez lett ugye az ezen filmeket parodizáló mű címe is.

Victor Salva, aki a Púderrel és a Rossz társasággal szerzett igazán nevet magának az Álomgyárban, most elkészített egy ilyen mozit. Hadd siessek az értékeléssel: nem ez a legjobb filmje. Mentségére hozható föl, hogy igazából nem is akar nagy művészi értékeket felvonultatni, meglehetősen ismerős sablonokból építkezik, az igazi mozirajongó másfél tucatnyi filmre utaló jelenetet találhat, az Alien-sorozattól az Elm utcán át a Texasi láncfűrészes mészárlásig, Spielberg klasszikus filmjétől, a Párbajtól a Bárányok hallgatnak képsoraiig. Mindezeket figyelembe véve ne is várjunk tőle túl nagy eredetiséget, a film egy szombat délutáni-esti popcornos, kólás multiplex-látogatásra készült, ezt a szerepét viszont maradéktalanul teljesíti.

A sztori elég egyszerűen elmesélhető: egy tini testvérpár rongyol hazafelé a vidéki Amerika végtelenbe vesző országútján, amikor észreveszik, hogy egy gyanús alak mintha egy testet dobna egy elhagyott templom melletti kútba. Kíváncsiságuktól hajtva megvizsgálják a dolgot, és a felfedezett borzalmak után jöhet a menekülés – hamarosan feltűnik mögöttük a nagy fekete kamion. A zsaruk persze nem hisznek nekik, és ezt hamarosan nagyon megbánják... A zárósnitt épp úgy, mint a Tudom, mit tettél esetében a végső döfést, és a „folyt. köv." elhintését szolgálja – a második rész már készül, jövőre itt is lesz, nem úszhatjuk meg. Az utolsó fél óra egyébként nagyon ütős, és valószínűleg sokaknak nem fog tetszeni a befejezés, de majd meglátjuk, mit hoz ebből ki Salva úr a következő epizódban.
A két főszereplő, Gina Philips és Justin Long jól hozzák a szerepüket, érdekes rendezői koncepció, hogy a forgatás előtt nem találkozhattak a főgonoszt, a Creeperst alakító Jonathan Breckkel, hogy valóban megijedjenek tőle, mikor meglátják, és a fekete kamiont sem láthatták. A '75-ös születésű, igen attraktív hölgy eddig főleg TV-sorozatokban szerepelt (idehaza az Ally McBealben láthattuk), míg a nála három évvel fiatalabb Justin a Galaktitkos küldetésben tűnt fel, legutóbb a Britney Spears filmben téblábolt Henry szerepében. Hogy a műfaj népszerűsége miatt mennyire bízik mindenki egy ilyen mozi sikerében, azt jól jelzi, hogy nyolc producer jegyzi a filmet, közülük 5 a „pénzt adó" – a listán egy ismerős név is feltűnik: Francis Ford Coppola...
Összességében egy nem fontos, de végigülhető, és ha úgy nézzük, szórakoztató ijesztős filmről van szó, ami nekem mindent egybevetve tetszett, és az igazi horrorrajongó Beton barátomnak is bejött, ami talán a legnagyobb dicsérete a mozinak...

]{redenc

ÉRDEKESSÉGEK

Aki még nem látta a filmet, ezt ugorja át, és utána olvassa el: a Creepers kamionjának rendszámát – BEATNGU – próbálják a fiatalok megfejteni, és úgy azonosítják: „beating u", azaz „elütlek". Nos, a végére kiderül, a helyes megfejtés: „be eating u", azaz „el leszel fogyasztva"... Trish autójának rendszáma is beszédes: SVM, azaz „save me", ments meg.

Az utolsó jelenetben a férfi főszereplő, Justin Long játssza a lényt, és ebben a felállásban egy alternatív befejezés is készült, mely a DVD kiadásra került fel.

Salva eredetileg kedvenc színészére, Lance Henriksenre írta a szerepet, de a bölcs öreg nem vállalta...

A lényt alakító Jonathan Breck feltűnik a filmben, az őrszobán, a kövér rendőr szerepében, a rendező pedig a Creepers „múzeumának" egyik kiállítási darabjaként „funkcionál".

Amikor a lény felkapja a rendőr fejét, hogy megegye a nyelvét, a jelenet hátterében jól olvasható egy óriásplakát szövege: „oh, ez olyan finom!". Érdekes ember lehet ez a rendező...

A VÖRÖS SÁRKÁNY

(RED DRAGON)

Színes amerikai horror, 124 perc, 2001

Főszereplők: Anthony Hopkins, Edward Norton, Ralph Fiennes, Emily Watson, Harvey Keitel, Mary-Louise Parker, Philip Seymour Hoffman
Forgatókönyv: Ted Tally, Thomas Harris
Fényképezte: Dante Spinotti
Zene: Danny Elfmann
Rendezte: Brett Rattner

1992-ben a Bárányok hallgatnak filmtörténelmet írt, hiszen az első horrorfilm volt, mely elnyerte az Oscart. Thomas Harris három könyvet szentelt a pszichopata Hannibal Lecter kalandjainak, az említett mű a második részt dolgozta fel. Mostanában lépten-nyomon azt olvashatjuk, hogy az első rész, a Vörös Sárkány adaptációja készült el legutoljára, pedig ez nagy tévedés. 1986-ban Michael Mann, aki főleg könnyű krimisorozatok (Police Story, Starsky és Hutch, Miami Vice) írójaként volt ismert, pár TV és mozifilm rendezése után ráugrott Harris könyvére, és elkészítette annak moziváltozatát. Mivel az előző évben a Cimino-féle Year of the Dragon az USA-ban megbukott, a két film közös producere, Dino de Laurentiis a Red Dragon címet Manhunterre (Embervadász) változtatta, nehogy a „dragon" szó lehúzza ezt a filmjét is. De ez se segített, William Petersen és a Lectert alakító Brian Cox nem csillogott, és Mann is úgy belenyúlt a sztoriba, hogy Harris kitagadta a mozit... Ezek után abba is maradt a történet, míg 1991-ben Jonathan Demme, akinek mindig is érzéke volt a misztikumhoz és a kitűnő szereplőválasztáshoz, rá nem mozdult a feladatra. A félelmetes gyilkos szerepét a már életében legendává vált Antony Hopkinsra osztotta, és másik kedvencem, Jodie Foster is telitalálatnak bizonyult Clarice megformálására. A mű immáron klasszikus, és mára már a két új rész után azt is elmondhatjuk, hogy egyedülállóan az...
A Hannibál nem volt rossz film, de nekem hiányzott belőle Demme atmoszférája, aki Fosterrel együtt visszadobta a forgatókönyvet, és a rendezőnek kiválasztott, egyébként kitűnő Ridley Scott néha nem tudott megbirkózni a feladattal. A Vörös sárkány esete még érdekesebb. Egy mindössze 32 éves vidám fickó jegyzi, Brett Ratner, akinek ez a hatodik filmje, leszámítva Madonna „Beautiful Stranger" klippjét – igazából a Csúcsformában (Rush Hour) és a Segítség, apa lettem! (Family Man) említhetőek neve mellett. Ha viccelni, akarnék azt mondanám, azért választották, mert a Csúcsformában 2-ben a nagy verekedés helyszíne, a kaszinó a Red Dragon névre hallgat – de valószínűbb magyarázat, hogy a producerek megnézték a Manhuntert, és rájöttek, hogy a film igazi értéke a nagyszerű olasz operatőr, Dante Spinotti munkája. Így a nagy öreget felkérték az új rész forgatására, ő pedig beajánlotta ifjú barátját, akivel együtt dolgozott a Family Man forgatásán.

Nem véletlenül említem ezt, hiszen az új feldolgozásban is Spinotti képei érdemelnek elsőnek említést, sőt főleg azok... Sajnos Brettner kötelező házi feladatnak értelmezte feladatát, így nem sokat tudott kihozni az amúgy sem túl erős forgatókönyvből. A nyitójelenet nagyon jó, a film vége zseniálisan hozzákapcsolódik a Bárányokhoz, a kettő között viszont egy átlagos thrillert látunk, amolyan tucatmozit, ami persze nem feltétlenül rossz, de most már látszik, hogy Demme túl magasra tette anno a lécet.

Sajnos egyik új kedvencem, Edward Norton túl fiatal a szerephez, hiszen az eredeti műben figurája jó 15 évvel idősebb, tapasztalt ügynök, így lötyög a gúnya a kitűnő színészen. Kiemelkedőt alakít viszont Ralph Fiennes a Fogtündér, a nagyszerű Emma Watson a vak lány, és Philip Seymour Hoffman a riporter szerepében. Lecter/Hopkins nem sokat szerepel a filmben, pedig ő még tudott volna értéket menteni ebbe az alkotásba, ha engedik játszani.

A film összességében egy jó (de nem kiemelkedően jó) és izgalmas mozi, ami a közönség jó részének biztos tetszeni fog, egyesekben azonban hiányérzetet kelt majd. Nekem a polcomon a Bárányok hallgatnak DVD továbbra is társ nélkül marad, Hollywood pedig talán egyszer végre elgondolkodik, mi is a különbség rendező és rendező között...

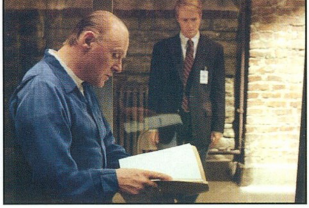
]{redenc

ÉRDEKESSÉGEK

Néhány érdekes név: mivel a sztori jó pár évvel a Bárányok hallgatnak előtt játszódik, az első koncepció az volt, hogy a fiatal Hannibal Lecter szerepére Jude Law-t (A.I., Ellenség a kapuknál) kérik fel, a Fogtündér figurájának első számú kijelöltjei pedig Sean Penn és Nicholas Cage voltak, utóbbi nyilván Brettner javaslatára (ő volt a főszereplője a „Segítség, apa lettem!" mozinak).

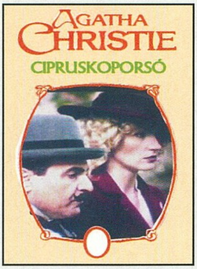
Barney Matthews szerepében Frankie Faisont láthatjuk. Ő az egyetlen, aki mind a négy filmben, tehát az Embervadászban is szerepelt.

Ralph Fiennes látványos tetoválását minden forgatás előtt 8 órán át pingálták a türelmes színész hátára.



AGATHA CHRISTIE: CIPRUSKOPORSÓ

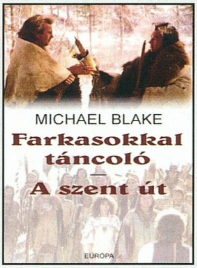
Agatha Christie nevét hallva valószínűleg minden normális ember, aki egy kicsit is kedveli a krimiket, hangosan felvinnyog örömében, és hangosan kezdi idézni Mrs. Maple vagy Hercule Poirot egy-egy emlékezetes esetét. A Cipruskoporsó egy klasszikusnak mondható Agatha Christie mű, amelyben ezúttal Hercule Poriot, a bajszos, keménykalapos, belga mesterdetektív fejti meg a dolgokat. A sztori másik főszereplője egy fiatal nő, név szerint Elinor Katherine Carlisle, aki gyilkosság vádjával áll a bíróság előtt. Minden bizonyíték a bűnössége mellett érvel, ám Peter Lord, a fiatal orvos megingathatatlanul hisz Elinor ártatlanságában. Az igazság kiderítéséhez Poirot barátját hívja segítségül, aki jön, lát és megfejt.



Európa

MICHAEL BLAKE: FARKASOKKAL TÁNCOLÓ - A SZENT ÚT

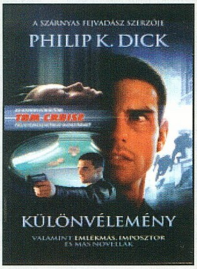
Biztos mindannyian emlékeztek még a Farkasokkal Táncoló című filmre, amelyben a James Hetfield kilencvenes évek elejei fazonját sikeresen adaptáló Kevin Costner lóháton irtotta a bölényeket. Anno Michael Blake tollából megjelent a film alapjául szolgáló történet könyv formátumban is (sokkal életképesebb volt, mint a film, mellesleg), most pedig itt a folytatás, amiben John J. Dunbar hadnagy már boldog házasember és háromgyerekes családapa, a komancs törzs pedig, amely befogadta őt, éppen masszívan szétesőfélben van, köszönhetően a fehérbőrű telepesek egyre gorombább terjeszkedésének. Ha a Winnettou-t már nyomorékra olvastad, akkor érdemes megpróbálkoznod a Szent úttal is, főleg, hogy a történetből már forgatják is a filmet.



Európa

PHILIP K. DICK: KÜLÖNVÉLEMÉNY

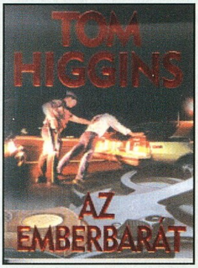
A Különvélemény a legújabb Tom Cruise mozik egyike, amelyben Nicole Kidman egykori bikája villogtathatja hollywoodi fogorvosok által kisuvickolt fogszerkezetét. Az új Mátrixnak beharangozott Spielberg-filmet mi speciel végigröhögtük a moziban, de a könyvverzióra mégis tíz körömmel vetettem magam, éspedig az írója miatt. Philip Kindred Dick ugyanis a cyberpunk stílus legnagyobb guruja, és számomra kisebbfajta félisteni státussal bír; mást ne mondjak, az ő novellájából készült a Szárnyas fejvadász című film is, ami aztán tényleg alátesz Spielberg mostani alkotásának. Ezen kiadványban a címadó Különvélemény mellett még kilenc novellát olvashatunk, és kivétel nélkül mindegyik olyan zseniális mint, amennyire csak egy Philip K. Dick iromány lehet. Kötelező tananyag...



Szukits

TOM HIGGINS: AZ EMBERBARÁT

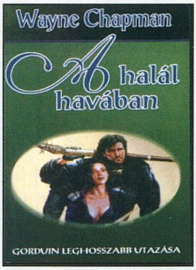
Roy Sawa nyomozó egy utcai lövöldözés során megvakul. Nyugdíjazása után megpróbál hozzászokni ehhez a kényszerhelyzethez. A megvakulása előtt a hadnagy az ingyenes emberrablónak nevezett, többszörös gyilkos ügyén dolgozott, aki miután elrabolta áldozatait, egy idő után megöli őket, méghozzá a váltságdíj felvétele nélkül. Sawának látomásai támadnak, melyekben gyilkosságokat lát, megtörténtükkel pontosan egy időben. Kitaláltátok? A látomás-beli gyilkos nem más, mint az ingyenes emberrabló. Sawa hadnagy, hogy ne nézzék komplett őrültnek, a saját szakállára kezd nyomozni, és meglepő eredményre jut...



Gabo Könyvkiadó

WAYNE CHAPMAN: A HALÁL HAVÁBAN - GORDUIN LEGHOSSZABB UTAZÁSA

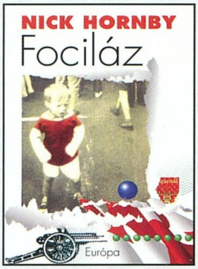
Tier Nan Gorduin, a Vándorló dalnok ifjú bárdja a ciklus második fejezetében felnőtt emberként véti azt a hibát, melyet senkinek sem szabadna elkövetnie: eszközzé válik egy mágus kezében, aki élete leggorombább küldetésével, az Elátkozott Vidék főszentélyének kifüstölésével bízza meg. A magányhoz szokott kalandor három társával indul útnak – és útjának sikere még így is kétséges. Az elsőként megjelent, mára klasszikusnak számító Gorduin-regényben megtalálható mindaz, ami Chapman munkáit sikeressé tette: a Halál havában a klasszikus fantasy bombasztikusságát howardi lendülettel, a misztikumot fanyar humorral fűszerezi.



Ronin

NICK HORNBY: FOCILÁZ

Nick Hornby a mostanában a moziban nagyon jól menő Egy fiúról (About A Boy) film könyvformátumú manifesztációnak megírójaként lehet leginkább ismert, valamint a Pop, csajok, satöbbit is ő követte el, ami utóbb szintén vászonra került, és mint ilyen, kultuszfilmmé és kultuszkönyvvé avanzsálódott. A Fociláz körülbelül olyan lehet Hornbynak, mint Moldovának a Ferencvárosi koktél; azaz az angol focifeeling legtutibb ábrázolása egy Arsenal-rajongó, mellesleg zseniális fogalmazókészséggel rendelkező író szemüvegén keresztül. Nem csak focirajongóknak!



Európa könyvkiadó

FOO FIGHTERS: ONE BY ONE
(ROSWELL RECORDS INC./BMG)

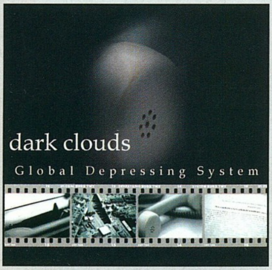
Az enyhén lóarcú, amúgy zseniális Dave Grohl, a Nirvana egykori dobosa, miután feldobolta haverjai, a Queens Of The Stone Age aktuális lemezét, végre a saját kompániájával is tudott foglalkozni. A Foo Fightersben a multiinstrumentalista Dave a dobok helyett gitározik és énekel, és a One By One már a negyedik lemez, amit hősünk a Nirvana kihalása után kiadott, és az első, amit a Do It Yourself jegyében a saját kiadója, a Roswell Records (Dave ufómániája nem csökken ezek szerint...) égisze alatt jelenik meg. A One By One tovább folytatja a már jól ismert Foo Fighters-i hagyományokat; Grohl énekhangját személy szerint mindig is bírtam, és dalokat sem felejtett el írni. A Time Like These vagy a Have It All még egy béna amerikai garázsbandát is befuttatna, és ha hozzátesszük azt, hogy a Tired Of You-ban az egykori Queen főnök, Brian May gitározik, akkor azt hiszem, már csak a lemezboltig kell elvergődnötök valahogy...

FAITH HILL: CRY
(WARNER)

A szőke Faith Hill hiába néz ki úgy, mint Reese Witherspoon valami kimondottan szigorú, közös bulizással egybekötött M.A.G.U.S.-parti utáni hajnalon, de ennek ellenére valószínűleg többen buknak rá, mint a Dr. Szöszi nagyfenekű színésznőjére. Sikerült is olyan férjet fogni magának, aki nemcsak tele van lével, de a kapcsolatai is olyan szinten a helyükön vannak, hogy adott esetben orbitálisan be tudja futtatni a konyhából kirángatott asszonypajtást. Tim McGraw country-atyaistent pedig, aki Hill kisasszony mellett a férji teendőket látja el, nem ejtették a fejére; tisztában van vele, ha esetleg az ő szekere nem megy annyira, akkor jó, ha van mellette valaki, akiét tolhatja, és persze két marokkal dugdoshatja a lajbijába a zöldhasút. Faith Hill nem tűnik túl rossz befektetésnek, még annak ellenére sem, hogy a resztelt máj elkészítésében való jártassága sajnos ismeretlen számomra. Az viszont tény, hogy az előző, There You'll Be lemezével is alaposan kisajátította magának a slágerlisták élmezőnyét, valamint a Pearl Harbor főcímdalának eléneklése sem volt túl rossz húzás, sem anyagilag, sem egzisztenciálisan a szőke hölgyeménynek. A Cry innentől kezdve stabil diadalmenet, és a rég eltűnt Joan Osborne-hoz hasonló, lightos, countrys, rockos hangszerelésű dalok, valamint Faith hangja véglegesen belebetonozzák az amcsi rádiók programjába a lemezanyagot. Ha ötmilliónál kevesebb fogy belőle, vendégem vagy egy üveg Don Perignonra...

MZ/X - NULLA KETTŐ
(4TUNE RECORDS)

A békéscsabai Mz/X két-három évvel ezelőtti berobbanása nemcsak a kultikus, és mostanában újra feltámadt Mézga Család rajongóinak szívét dobogtatta meg, hanem azokét is, akik végre valami friss hangra vágyott a magyar pop-rockzenei posványban fuldokolva. A stílszerűen Jelentkezik címet kapott első lemezben minden megvolt, amiket a kortárs kiadványokban konkrétan nagyítóval kellett keresni; a friss, fiatalos előadásmód és a nagyszerű dalok engem is habzó szájú Mz/x hívővé varázsoltak. A Nulla Kettő (miért nem KapcsFord?) című kettes lemez viszont első blikkre csalódásszagúnak tűnik; a dalok, köszönhetően talán Bajkai Zoli jazzmániájának, vagy a viszonylag frissen a zenekarba került perkás arcnak, valahogy elvesztették azt a gyönyörködtető változatosságot, ami az első album tételeit jellemezte. A korábbi vadóc koncertbandából fejhallgatós entellektüel-muzsika lett, és sajnos a dalok sem tűnnek olyan fogósnak, mint az előző nekifutásból. Kár.



DARK CLOUDS: GLOBAL DEPRESSING SYSTEM

Ezen hónap leggorombább lemezét a Dark Clouds szállította. A Global Depressing System a zenekar hardcore-osabb oldalát kívánja kidomborítani, és ez, a relatíve gyenge megszólalástól eltekintve, sikerül is. Összeszedték magukat a Sötét Felhők mogorva fémemberei a debütáló Nadir óta, izmaik feszülnek a brutális súlyok alatt, és ez az adrenalinbomba egészen a lemezanyag végéig kitart – a rájuk szabott nem egészen harmincöt percet a rettenetes Crowbar és egy modern hardcore banda gyilkos fúziójából születő dalokkal töltik meg. Az intenzív testrombolást pedig egy eszeveszett grindcore őrület zárja, és szerencsére feldolgozás nincs.

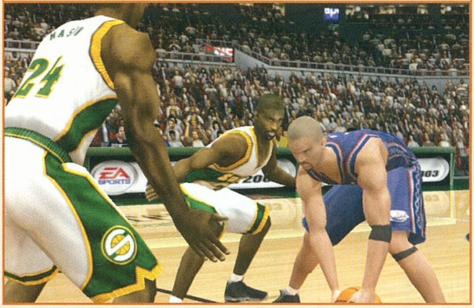
DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR

19 éve indult világhódító útjára a Dragon's Lair története, akkoriban még egy játéktermi gép formájában. A tizenhárom, majd a kilenc évvel ezelőtti átdolgozások, és majd egy évvel az első hivatalos bejelentések után idén végre megérkezik a folytatás: az eredeti készítők közreműködésével, az elődök csodálatos régi hangulatában, ám a kor igényeihez igazodva immáron 3D-s kiszerelésben. Don Bluth remekműve nagyszerű játéknak ígérkezik, amiben az őszi bétaverzió is tovább erősített minket. Várhatóan a telített karácsonyi piac egyik kellemes meglepetése lesz, a többi következő számunkból kiderül.

NBA LIVE 2003

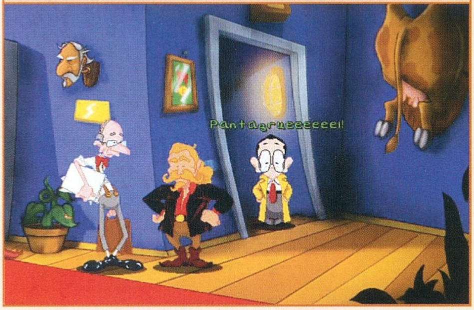
Az EA Sports sportjátékait talán már senkinek sem kell bemutatni. A hivatalos licencekkel felvértezett, a legmagasabb minőség mellett készülő játékok az évek folyamán a stílus kiemelkedő képviselőivé váltak. A két zászlóshajó – a FIFA és az NHL-sorozatok – mellett a kosárlabda szerelmeseit is kényezteti a fejlesztőcsapat, a mindig utolsóként érkező NBA újabb epizódjaival.

A 2003-as változat lapzártakor érkezett meg hozzánk, ám a részletesebb teszt kedvéért a következő számra halasztottuk alaposabb bevizsgálását.



TONY TOUGH & NIGHT OF ROASTED MOTHS

A kihalófélben lévő kalandjátékok – sőt azon belül is a klasszikus 2D-s, point&click stílus – egyik utolsó mohikánjaként érkezett meg a Tony Tough&Night of Roasted Moths szerkesztőségünkbe az olasz fejlesztőktől.
A legszebb LucasArts-i hagyományokat felvonultató programot azonnal szívünkbe zártuk, de rajzfilmszerű grafikájával és képtelenebbnél képtelenebb – vagy talán inkább idiótábbnál idiótább – poénjai miatt mindenki számára szórakoztató kikapcsolódást nyújthat.



O.R.B.

A Homeworld nyomdokain haladó O.R.B. (Off-World Resource Base) egy űrbéli valósidejű stratégiát takar, melyben a Malus és az Alyssia bolygók lakóinak harcába kapcsolódhatunk be 2 avagy 3D-s nézőpontból, jól felépített fejlesztési láncot követve, hosszú ideig kellemes játékot biztosító, kellően nehéz küldetésrendszerrel, valamint multiplayer móddal megfűszerezve.

A következő teljes játék:

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Tavaly márciusi megjelenése óta csak pozitív véleményeket hallani a Fallout Tactics-ról mind a szaksajtó, mind a játékosok részéről, így reményeink szerint sokatok számára kellemes meglepetést okoztunk következő teljes játékunk kiválasztásával. A taktikai harc és a szerepjáték elemek vegyítésével készített legutolsó Fallout-epizód küldetésalapú játékmenetet, csapatalapú játékmódot és körökre osztott harcrendszert kínál, külső, izometrikus 3D nézőpontból, melyek a fejlett multiplayer támogatás kategóriájának legjobbjává tesz.

Gépigény: PII-266 MHz, 64 MB RAM, DirectX 7 kompatibilis videó- és hangkártya

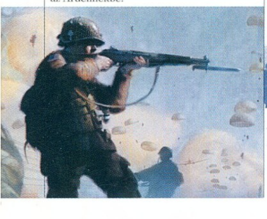
minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon
CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

Látod azt a 300,000 gyalogost, 600 Tigris tankot és 29 tüzérségi üteget a képen?

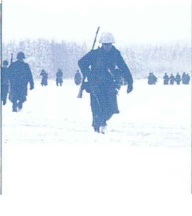
Ők sem látták.

1944: A hosszú út Berlinig

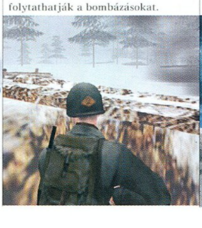
Jún. 6: D-Day
Mióta 3,000 láb magasból kiugrottál az ellenséges harcvonalak mögött Normandiában, a tengelyhatalmak erőit sikerült visszaszorítani az Ardennekbe.



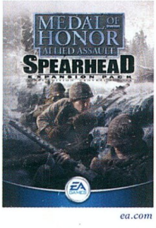
Dec. 16: Belgium
A haditörténelem legrosszabb hóvihara, mialatt Hitler utolsó kockázatos dobására készül a frontvonalon.



Dec. 24: Az Ardennek
A szövetséges vonalaknak ki kell tartaniuk, amíg enyhül az idő – az angol és amerikai erők csak ezután folytathatják a bombázásokat.



Jan. 12, 1945: Berlin
Csapj le a tengelyhatalmak hadigépezetének szívére!



ea.com

Vágj bele a Medal of Honor Allied Assault™ Spearheadbe. 15 új fegyver. Többjátékos mód. Segíts mindörökre megsemmisíteni az ellenséget. *moh.ea.com*

Medal of Honor Allied Assault™ Spearhead. **Ez nem játék, katona!**

PC CD-ROM

POWERED BY: gamespy

Megjelenés: 2002. december eleje
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu

EA GAMES
Challenge Everything™

A Medal of Honor Allied Assault™ szükséges a kiegészítő futtatásához.

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor Allied Assault, Challenge Everything, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Art Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.